MANGA TIME KR COMICS

劇場版 魔法少女まどか★マギカ [新編]叛逆の物語 公式ガイドブック only you.

Magica Quartet 原作
まんがタイムきらら編

芳文社

9784832244290
1929979020002
ISBN978-4-8322-4429-0
C9979 ¥2000E
雑誌 52209-38
定価：本体2000円+税

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA

劇場版
魔法少女まどか★マギカ
[新編]叛逆の物語
公式ガイドブック
only you.

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ

[新編]叛逆の物語

公式ガイドブック

only you.

だって魔法少女はさ、

オリジナルテレビアニメーション『魔法少女まどか☆マギカ』は、
監督に新房昭之、脚本に虚淵玄（ニトロプラス）、キャラクター原案に蒼樹うめ、
そしてアニメ制作にシャフトという陣容で、2011年1月からテレビ放送された。
ほかに類をみない世界観や、濃厚で緻密な物語、見るものを惹きつける可愛いキャラクターなど、
それぞれの個性が重なりあって生み出された本作は人々の心を捕らえ、
社会現象とさえ言えるほどのムーブメントを巻き起こした。

魔法少女まどか☆マギカ　2011年1月～4月まで放送

夢と希望を叶えるんだから

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［前編］始まりの物語　2012年10月6日公開
劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［後編］永遠の物語　2012年10月13日公開

そして『魔法少女まどか☆マギカ』の物語は、劇場へと舞台を変える。
2012年に公開された『［前編］始まりの物語』、『［後編］永遠の物語』は、
テレビシリーズを再構築した内容であり、大ヒットを記録した。
そして2013年10月。
完全新作となる『［新編］叛逆の物語』が公開された。
新たな敵、新たな魔法少女、そして新たな物語。
まどかやほむらたちは、そこでどんな結末を迎えるのだろうか。

Illustrations Gallery

まんがタイムきらら☆マギカVol.9～11　イラスト：蒼樹うめ

SPA！ 2013年10月1日号
原画：中村匡人
仕上：シャフト

ACE2013会場限定仕様　劇場特別鑑賞券
原画：谷口淳一郎
仕上：シャフト

smart2013年12月号
原画：中村直人
仕上：シャフト

電撃Gsマガジン2013年12月号
原画：住本悦子　仕上：シャフト

コミックマーケット85　グッズ用描き下ろしイラスト
原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト

魔法少女まどか☆マギカ　ぴあ
原型：中村僚人　仕上：シャフト

リスアニ！Vol.15
原画：潮月一也　仕上：シャフト

魔法少女まどか☆マギカ
Special Edition　LOVE！
まどかぁほむらver.
原画：渡辺和夫
仕上：シャフト

コミックマーケット84
グッズ用描き下ろしイラスト
原画：渡辺和夫
仕上：シャフト

魔法少女まどかマギカ　Special Edition　LOVE！　さやか＆杏子ver.
原画：渡辺和矢　仕上：シャフト

姉TYPE2013年12月号　原画：中村憲人　仕上：シャフト

メガミマガジン2013年12月号
原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト

月刊ニュータイプ2013年11月号
原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト

月刊ニュータイプ2014年2月号　原画：[illegible]　[illegible]ジオちゅーりっぷ

月刊ニュータイプ2013年8月号
原画：坂本一也　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ

デジモノステーション2013年12月号 ビジョメガネ
原画：仲村直人
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ

劇場版 魔法少女まどかｏマギカ［新編］叛逆の物語　新規SD
イラスト：蒼樹うめ

電撃playstation　vol.514
原画：守岡英行
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ

まんがタイムきらら☆マギカVol.4
原画：山村洋貴
仕上：シャフト

まんがタイムきらら☆マギカVol.1
原画：谷口深一郎
仕上：シャフト
背景：スタジオちゅーりっぷ

まんがタイムきらら☆マギカVol.12
原画：山村洋貴
仕上：シャフト

まんがタイムきらら☆マギカVol.6
イラスト：蒼樹うめ

販促チラシ&前売り券紹介

新規描き下ろしイラストの鑑賞券や、豊富な種類の豪華特典が付属した前売り券。
ここでは通常前売り券だけでなく、イベント限定で販売されたものまで、たっぷりと紹介していく。

●●● 販促チラシ ●●●

劇場販促チラシ第2弾。場面カットを一切使用していなかった第1弾のチラシとは打って変わって、新編の新規カットをたっぷりと盛り込んだこのチラシは、登場と同時にファンを賑わせた。

劇場販促チラシ第1弾として劇場などで配布されたもの。表面は第1弾の新編キービジュアルを使い、裏面はまどかやほむらのシルエットなど新編の世界観を表したイラストが描かれている。

●●● 前売り券 ●●●

第1弾劇場前売り鑑賞券

前売り鑑賞券の第1弾として登場したのは、新編のキービジュアル第1弾として公開されたほむらのイラストを使ったもの。特典として、特製のクリアファイルが付属された。

ACE2013会場限定仕様 劇場特別鑑賞券

「アニメコンテンツエキスポ2013」のアニプレックスブースにて販売された、会場限定仕様の劇場特別鑑賞券。新規描き下ろしのほむらイラストを使ったクリスタルプリントが封入された豪華な特別版。

コミックマーケット84限定 『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [新編]叛逆の物語』グッズ付き前売り券

2013年8月10日～12日に行われた「コミックマーケット84」のアニプレックスブースにて発売。新たに描き下ろされた鑑賞券や、これまでのオフィシャルビジュアルを使ったB3ポスター12枚などが付属された豪華セット。

Loppi限定描き下ろし前売り券

全国のローソンやLoppiのあるミニストップなどで販売された前売り券。描き下ろし前売り券には、まどかまたはほむらのラバーストラップが、一般前売り券にはキュゥべえルームライトが特典として付属した。

アニメイト・ゲーマーズ限定グッズ付き描き下ろし前売り券 第1弾&第2弾

アニメイトやゲーマーズ、各オンラインショップなどで販売された描き下ろし前売り券。第1弾には全5種の描き下ろしA3クリアポスターが、第2弾には5枚のポスターイラストを組み合わせたA2サイズのタペストリー（通販限定版はB1サイズ）が付属された。

第3弾劇場前売り鑑賞券

劇場前売り鑑賞券第3弾。B2サイズの特典ポスターは、蒼樹うめ描き下ろしの劇場第3弾キービジュアル仕様となっている。

第2弾劇場前売り鑑賞券

前売り鑑賞券第2弾は、チケットとポスター2枚がセットになって販売された。特典ポスターは、全種共通デザインのポスターに加えて、まどか、ほむら、マミ、なぎさ、さやか、杏子の6種からランダムで封入。

Story & Character

[新編]叛逆の物語ストーリー&キャラクター紹介

『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [新編]叛逆の物語』蒼樹うめ描き下ろし第三弾キービジュアル
イラスト：蒼樹うめ

オープニングテーマ
「カラフル」

■歌／ClariS　■作詞・作曲／渡辺翔
■編曲／湯浅篤

Blu-ray＆DVDの特典映像として収録されたノンクレジットバージョンのオープニングアニメーションを紹介。今回の映像は、ほむらがひとりでいる場面が多かったり、悪魔に覚醒したほむらの影やイヤーカフスが映ったりと、本編の内容を暗示させるような描写が多数登場する。また、キュゥべえたちの干渉遮断フィールドが設置された塔も描かれている。

オープニングアニメーション
絵コンテ・演出 川畑喬

――オープニングの絵コンテ、演出を担当された経緯は?

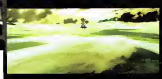
当初は本編のみをお願いされていたのですが、途中でオープニングアニメーションも依頼されました。せっかくのありがたいお話なので、やらせていただきました。

――「カラフル」を聴いたときの印象や、新房総監督とお話されたことは?

テレビシリーズの「コネクト」に近い、スピード感のある曲だなと思いましたね。新房総監督からは「本編ではあまり観られない、日常の楽しげなまどかたちが観たい」と言われていました。

――コンテ・演出をされるにあたって、こだわられた点などありますか?

『まどかｐマギカ』は、ハッピーとは言い切れない作品なので、一度目は何となく楽しげに観えるけれど、二度目以降は心に重くこたえるような映像ができればと思っていました。まどかとほむらの互いの想いが交わらない感じや、ほむらの孤独感、テレビシリーズのラストから映画へとつながっていく感じを出せていたらうれしいです。



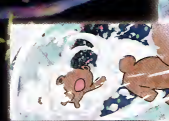
劇場版
叛逆の物語
まどか☆マギカ

物語のはじまり

魔法少女――それは、希望を願い人知れず戦い続ける者たち。ナイトメアから人々を守るため、今宵も少女たちは街へと繰り出す。

静かな闇の中、涙とともに溶けていくペンウのルジェム。ほむらに託される魂たちには、まどかの声も聞こえるが……。

希望を願い、呪いを受け止め、
戦い続ける者たちがいる。
それが魔法少女。
奇跡をつかんだ代償として戦いの運命を課された魂。
その末路は消滅による救済。
この世界から消え去ることで絶望の因果から解脱する。
いつか訪れる終末の日。
円環の理の導きを待ちながら、私たちは戦い続ける……。
悲しみと憎しみばかりを繰り返す、
この救いようのない世界で……。
あの懐かしい笑顔と再び巡り会うことを夢見て……。

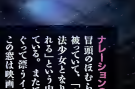


バレリーナのダンスを見て踊んでいたナイトメアの前に まどかが登場。にっこりと微笑み女を放つ。

……はっ!

ナレーションの裏で
冒頭のほむらのナレーションには別の声が被っていて、「少女が願いを託えに魔法少女となり、最後は円環の理に導かれる」という内容が、童話のようにナレーションされている。また怪しげなソルジェムが裏をくぐって部屋のインテリア的な女映像が流れるなど、この窓は裏画面のスクラップでも扱われる。

街の変化
ナイトメアが出現した際の街の風景として、ファストフード店が一瞬出てくる。この空間では、現実の人間は消えてしまうため、荷物と食べ物だけが残されている。

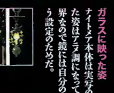


ナイトメア
劇団ポスターにいたるまでナイトメアたちは、人形風の姿をしている。ナイトメアは、ポップな世界観の中に存在しているが、ナイトメアが使っている手はなぜか見えない、という設定だそうで、ちなみに、これ以外の手を見せるのは、映画の後半で明らかになる。

ガラスに映った姿
ナイトメア本体は実写の人形だが、窓に映った姿はテラコッタになっている。ここは彼の世界なので窓には自分の理想像が映る、という設定なのだろう。

歌
ナイトメアがとある歌を歌い上げ、ほむらたちが聞いている。

かつての魔女たち
ナイトメアが歌う歌の中で、演奏編で登場した魔女たちのイメージカットが現れる。中には魔法少女姿のまどかも映っているようである。



挿入歌
ナイトメアが通り過ぎた後、マミが菓子作りをしている。マミは、ケーキを持っていた部屋だった。もちろんにこっと微れる挿入歌は、劇団イメージ・ソングの「Circle of Junction」に参加していたSOKAが担当。

時間停止魔法
ベンチやテーブルを掲げるとき、ほむらの周囲が仕掛ほが発動している。ほむらが発動はこの歌に参加していたことは、後でマミの口からちゃんと話される。

ビンゴだよ、まどか!
まどかの攻撃を避けるように高地に逃げ込んだナイトメア。そこに、さやかが現れ……。
首尾は上々――っと!
逃げ惑うナイトメアを見つけた杏子は、ニヤリと笑ってナイトメアのほうへと乗り出す。
ナイトメアが逃げ込んだ先にいたのはマミだった。ペペのティーカップから溢れた光がナイトメアを包み込んでいく。

平穏な日常

鹿目まどか――温かい家族と仲のよい友達に囲まれ、平凡な日常を送る中学生。
そんな彼女のクラスに、あるとき転校生がやって来た。眼鏡に三つ編み姿の
大人しそうな少女・暁美ほむら。彼女もまた、まどかと同じ魔法少女であった――

6 まどかたちのクラスに今日から転校生がやって来るという。どんな子かなぁ、お友達になれるといいな、とまどかは楽しみなようだ。

どんな子かなぁ……お友達になれるといいな

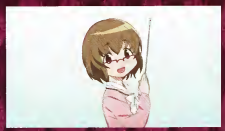
1 夢から覚めたまどかだったが、朝まで続いたナイトメアとの戦いのせいで、どうやら寝ぼけている様子。

2 窓の外には、プランターのプチトマトを収穫する父・知久の姿が、いつもの穏やかな朝の風景だ。

3 寝ぼけ眼・詢子を起こしにやって来たまどか。「起きろーッ!」と元気よく声をかける。

10 ナイトメア退治で作戦も練りに出ていたまどかたち。宿題が終わっていないという者子に、さやかも呆れ顔。

7 平穏な朝食の風景。一家の大黒柱である詢子と、まどかとハイタッチをしてから仕事へと出かける。



11 世界の終わりについて熱弁をふるっていた知子先生。「そういえば」と、転校生を紹介することを思い出す。

8 トーストをくわえたまま学校へと急ぐまどか。肩に乗ってきたキュゥべえにも微笑みかける。

4 姉子並んで仲良く朝支度。まどかは湯を浴い、詢子は慣れた手つきでテキパキと化粧をしていく。

12 教室に入ってきたのは、三つ編みヘアーに赤ぶちメガネ姿の"ちょっとひいそうな少女"・暁美ほむらだった。

9 木漏れ日降り注ぐ通学路。まどかは「ちっはよーっ」とあいさつしながら、さやかと者子に駆け寄って行く。

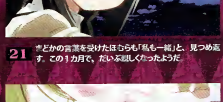
5 先ほどとは一転、疲れ方お母さんに変身した詢子は、まどかに最近の学校の様子などを尋ねる。

20 まどかは「ほむらちゃんとゆっくりお話がしたいカって、ずっと思ってた気がするの」と、ほにかむ。

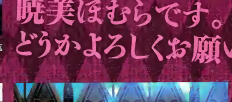
21 キどかの言葉を受けたほむらも「私も一緒」と、見つめ返す。この1カ月で、だいぶ親しくなったようだ。

13 自己紹介を終えたほむら。ふと髪をかきあげた彼女の指にはソウルジェムの指輪がキラリ。

暁美ほむらです。どうかよろしくお願いします!



22 仁美は勇気を出して告介をデートに誘うも、彼は楽長会の日でバイオリンのレッスンに忙しい様子。



17 仲間となったほむらを歓迎する4人。まどかは手をとって「一緒にがんばろうね」と声をかける。

14 ほむらも魔法少女だと気づいたまどかたちは驚きを隠せない。そんな3人に、ほむらはニコリと微笑む。

23 なかなか会えない告介にやきもきした仁美は「もう日曜日なんていりませんわ!」と自暴自棄に……。

18 ほむらが転校してきてから1カ月。夜景を見たからほむらと誘い合うまどかは、皆のみんなの幸せな夜を願う。

15 教著祭。マミに屋上へ呼び出されたまどかたちは、時魂のナイトメア退治でもほむらが協力していた上知る。

24 仁美が湯ラ毛糸の海、厚湯には不気味な魚や船が浮かんでいた。そして、彼女からナイトメアが生まれ……。

19 まどかの足元にはキュゥべえが、猫のように、彼女の足に体をこすりつけている。よほど慕っている様子。

16 魔法少女として認めて紹介されたほむら。時間停止という彼女の魔法は、眠もしい魔力にたりそう。

Inside Story

物語の始まり

まどかが目を覚まして登校するまでのシーンは、テレビシリーズ前編を踏襲したおなじみの流れ。ただし、パジャマの色やキリが微妙に異なっていたり、まどかが既に魔法少女になっているようソウルジェムの指輪をはめていたり、編部は異なっている。

登校風景

テレビシリーズでは、まどか、さやか、仁美の3人だったが、ここでは仁美の代わりに杏子が初登場している。ちなみに杏子が制服姿は、テレビシリーズ12話のエンドイラストでは描かれたが、作中に登場するのはこが初。

教室

和子先生と中沢のいつものやりとりが行われているまどかたちの教室だが、なぜか他の教室には人がまったくいない。まる異世界とは……?

魔法少女の指輪

魔法少女として認められたほむらは、ソウルジェムの指輪をはめていたり、編部は異なっている。

1カ月後

テレビシリーズで描かれたのは仮ひらの転入から約2~3週間の出来事だが、新編はそれを過ぎた1カ月後から物語が大きく動き出す。またこのころには、ほむら仮はまどかのことを「鹿目さん」ではなく下の名前で呼ぶようになっている。

33 さやかの変身シーン。ブレイクダンスのような動きや、走り出す姿は彼女の元気さを象徴するようだ。

30 「さ、いくわよ、みんな！」というマミの言葉を合図に、5人は各々のソウルジェムを掲げ出す。

25 リラックスして髪をブラッシングしていたマミだったが、突然ベッドがナイチンゲールと化す出す。

34 ほむらの変身シーン。ジャンプをしたり、回転したり、新体操のようなおやかな創作ダンスを見せる。

31 マミの変身シーン。フィギュアスケートのように滑り、4回転ジャンプをピールマンスピンを決める。

26 「夜更かしは美容の天敵なんだけどな」とパスタオルを巻いた マミは、出かける準備を整える。

35 まどかの変身シーン。ソウルジェムを胸の前に掲げ、腰でリズムを取りつつアイドルダンスを披露。

32 杏子の変身シーン。ソウルジェムを右口ゝくわえた彼女は、フラメンコのような激しいステップを踏む。

27 幼なじみである鹿介の、ことをよく知るさやかは、彼の無神経さに悩む に美の気持ちを重ね。

36

全員が変身すると、5人の魔法少女はマミを真ん中にして各々の武器を持ち出しポーズを決める。

28 サギのような姿をした美のナイトメア。気持ちを晴らすように、チャキリサイルで街を壊していく。

29 3人に遅れて合流した まどかとほむら。「遅～い」というさやかに、まどかは謝るすべく謝る。

ピュエラ・マギ・ホーリー・クインテット！

Inside Story

ペペ

脚本の段階ではペペは将来に人の言葉を話していたが、現在のような言葉と字幕表示になったのは劇団イキャカレーの提案によるもの。

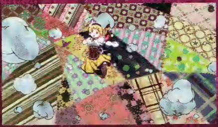
魔法少女たちの変身シーン

魔法少女たちの変身シーンは、宮木信作が描いた絵コンテに、劇団イキャカレーの面々とアイ加わって、この形になったと担当していて、まどかとほむらを中心にBGMが異なっていたが、これらはプレビューズでの各人の印象的な曲をアレンジしたもの。

ピュエラ・マギ・ホーリー・クインテット

変身後、魔法少女らしく名乗りをあげるシーンだが、その声は微妙にずれてそろっていない。アンレ時には声をそろえたハーモニッとも収録されたが、「そろわない方が魔女たちらしい」ということで、こちら採用された。

37 ナイトメアが棍棒を振り下ろすと、ビルはねじれて揺らぎだす。それは道路にも伝っていき……。



38 攻撃でビルはぬいぐるみのように裂ける。綿が舞う中、マミは胸のリボンをまどかとほむらへと伸ばした。

39 マミのリボンにつかまり、街の中を移動するまどか。ほむらに声をかけて攻撃のタイミングを合図する。

40 空中で体勢を整えたほむらは、綿のひとつに着地。まどかの声を聞いた彼女は、盾を構えて時間を止める。

41 マミとまどかの連携攻撃。二人の声に反応し、まどかの弓とマミの銃＆リボンが出現。強力な技を繰り出す。

ティロ・デュエット!!

42 リボンがついたまどかの矢は、アーチのように交差していき、ナイトメアによって破壊された街を修復していく。

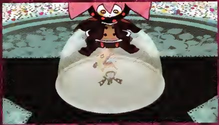
43 5人の前から逃げようとするナイトメアに対し、さやかは5本の剣を繰り出して追撃をかける。

44 さやかの言葉を受けた杏子は不敵な笑みを浮かべ、レース状に広がっていく結界を張る。

45 剣が結界を通り抜けたことで発動するさやかと杏子の協力技。ひと仕事終えた杏子は、のんびり休憩。

46 さやかと杏子の連携攻撃によって縛り上げられたナイトメア。抵抗するが力尽きたように動きをとめる。

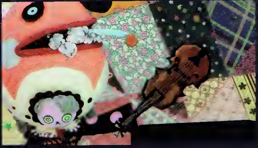
47 そんなナイトメアを見た5人。「さあ、みんな仕上げよ!」というマミの言葉を合図に着地していく。



48 べべが着地するとテーブルから花が噴火。後には、小さくなったナイトメアがガラスドームに収められていた。

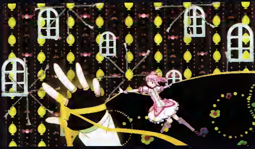
ナイトメアの攻撃

ナイトメアが使用したバイオリンのような棍棒は、ユメコンボーという名前。そのほかにも枕キャノンや子ヤギミサイルなどの攻撃手段を持っている。



まどかとマミのコンビ攻撃

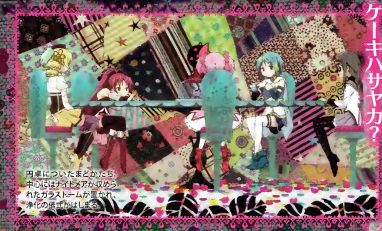
まどかがマミとティロ・デュエットを放つ前に、マスケット銃や窓枠といった二人をイメージさせるような映像が流れる。特に窓枠はこの後にもまどかをイメージさせるものとして、たびたび描かれる。



少女たちのお茶会

ナイトメアとなった仁美の心を鎮めるための最後の仕上げ。
円卓についた少女たち5人は、それぞれのリズムで歌いだす。

ケーキ、ケーキ、まあるいケーキ、まあるいケーキはだあれ？ケーキハサヤカ？



円卓についたまどかたち。中心にはナイトメアが収められたカラストームが置かれ、浄化の儀式がはじまる。

ちーがーう、私はチーズ。丸いケーキはこころがる。ケーキは暁美さん？

ちーがーう、あたしはリンゴ。丸いケーキはべべが好き。ケーキはマミ？

ちーがーう、あたしはラズベリィ。丸いケーキは赤い。ケーキは杏子？

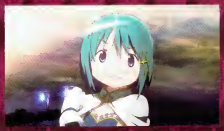
ワルプルの次に、まおまどカラストームが、ラストームの中に出現。ナイトメアは刻いよくパクリとないつく。

ナイトメアの浄化

新編は劇団イヌカレーの世界観が至るところに強く表れているが、それがもっとも際立っているのがこの浄化の儀式。美味しいものを食べてもらってナイトメアを満足させることで救済する、というのが儀式の目的だ。わらべ唄のような歌詞とリズムカルな手拍子も特徴的で、独特の雰囲気を生み出している。ちなみにアーブルを囲んだナイトメアと魔法少女たちの様子が回りながら描かれるカットは、一度3Dモデルでテーブルや人物を作成し、その上から原画を描くという手法がとられている。とにかく印象的なシーンではあるが、映画を120分という時間に収めるために、もしかしたらカットされる可能性もあったとのこと。

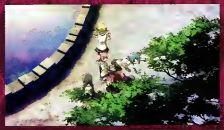
歌いだしたほむらを優しく見
守るさやかたち。だとだとし
く歌うほむらに対して美樹で
リズムを合わせる。
ち、ちが……います！
わた……私は……カボチャ！
ま、丸いケーキは甘いです。
ケーキはまどか？
ちーがーう、
わたしはメロン。
メロンが割れたら甘い夢。
今夜のお夢はにがい夢、
お皿の上には猫の夢、
まるまる太って
めしあがれーッ！
まどかが歌ったところで、5
人はテーブルクロスの端を一
斉に引く。すると、煙ととも
に巨大なケーキが出現。
一介のようなシルエットと
共に消えていく人達。さや
かたちは、その様子をそっ
と見守っていた。

56 朝日の美しさに感動するほむら。言びをかみしめているはずなのだが、かぜが治まるまで思いもよぎり……。



54 さやかは調子に乗った杏子を叱るかと思いきや、笑顔で彼女の肩を小突き、まどかたちも笑い合う。

49 ナイトメアを浄化したことで、5人のソウルジェムはキラキラと輝き、浄化されていく。



57 5人でマミの家へと向かう浄中の鳴水公園。さやかと杏子のはしゃぎっぷりには、まどかも呆れ顔だ。

55 「仕方がないわね」と言いつつも、マミもまんざらでもない様子。仮女からのお茶会の誘いに4人も大賛成

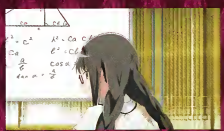
50 ナイトメアと化して、キッたに美も、まどかたちのおかげで安らかな世界へと変わっていった。

58 4人の後ろを少し遅れて歩くほむら。漠然とした違和感に不安を掻きはじめた彼女は、うつむいた主まを考える。

……私たちの戦いって
……これでよかったんだっけ?

51 静寂を取り戻した街の高台の公園。まどかとほむらはナイトメアを浄化できたことに手を合わせて喜ぶ。

52 ベッを抱き抱ったマミは、調子に乗るさやかに対して笑顔みながら「油断は禁物よ」と注意する。



60 教室内を見回していたほむらは、そんな風景に違和感を覚える。しかし、この感覚の原因はわからない。

59 何気ない放課風景のはずなのに、なんだか様子がおかしい。先生や生徒が顔のない人形のような。

53 マミの問教に一言は背を向けた杏子だったが、ニヤリと笑りみき、茶化すようにお元とケーキを要求する。

Inside Story

ソウルジェムの浄化

ナイトメアを浄化すると、魔法少女たちのソウルジェムも浄化される。この世界では、グリーフシードを巡る魔法少女たちの争いはたくさんやっているようだ。

顔のない人々

くむしろ多くの世界に侵略の問題を持ち込むとしたような言い方にだまわる。和子先生や中沢をとて、一部のキャラクターの顔には変化がないが、その理由は後に明らかになる。

偽術の子供たち

この先たびたび登場する「偽術の子供たち」は第初に姿を現すのも、ほむらが世界に侵入の問題を解き始めてから。喫茶店で魔女を見ている場面の前にも、再回の魔に行ったりあっていたり、街のあちこちにいる。

68 風見野市へ行ったら、ぎょうけのラーメン屋でおごるように言う杏子。ほむらはその提案に快く頷く。

62 ふと屋上の金網から外を見たほむら。街を行き交う人たちもまた、顔のない人形のようになっているような……。

61 5人は学校の屋上で弁当を食べながら、和気あいあいとおしゃべり。楽しい昼食風景だ。

69 夕暮れの市街。二階建てバスに乗り込んだほむらと杏子。ほむらの表情は終始深刻なものだった。

70 停留所に到着したバス。降りていく乗客たちが、全員水面へ溶けるように地下への階段を下っていく。

63 放課後、杏子を喫茶店に呼び出したほむら。意を決して最近抱いていた違和感を杏子に伝える。

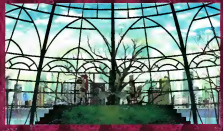
誰よりもまず先に佐倉さんに相談したのは、だってあなたが一番変っていうか……

71 次の停留所が目的の風見野市のはず。杏子は停車ボタンを押すが、気づけばバスは目的地を通り過ぎていた。

66 ほむらから、風見野市に行かないかと誘案された杏子。ほむらの表情を見て、彼女が本気であることを察する。

64 いつも祝してきたのかなと、次々と杏子に質問をしているほむらは、食い下がるように座り直す。

72 見滝原の停留所で降りたほむらと杏子は、発車するバスを見送るが、二人とも釈然としない様子。



67 ハンバーガーを食べて立ち上がった杏子は、カバンを持って歩き出す。どうやらほむらの提案に乗ったようだ。

65 ほむらの真剣な表情を見て、杏子も投げかけられた質問の答えを考えてみるが、思い出せないことに気づく。

お弁当

まどかたちの弁当は、スタッフが実際に作ったものをもとに作画されている。5人の顔のキャラクター弁当はまどか、サンイチ子は、和風な弁当はほむら、豪華バリ目杏子、キャベツとケーのキャラクター弁当はさやかのもの。

水上探索団

ほむらが杏子に相談を持ちかけたのは、喫茶店で。二人がひっそりかな、特殊な喫茶店。二人が話しているとテーブルに次々とカップが増えていく。が、これは紙芝居を見ていた子供たちが飲ていたためっ。風見野市に行くのかとほむらが持ちかけたときには、子供たちがテーブルの下に消えている姿も見える。

風見野市へ

ほむらと杏子が風見野市をめざすシーンは、夕暮れであることに加えて、バスが走っている街並みが特殊なことあり、不安をあおるような雰囲気とさっている。また中でもこの又路は、新幹線的な性格をもたいというお要望から、あのような場所として設定された。

81 ほむらの言葉に淡々納得した杏子。「強気なほむらは初めて見るけどすごいのに意外な気がしないと言葉を付ける。

78 目の前の光景に戸惑った杏子はソウルジェムを出現させるが、ほむらは手を重ねるようにしてそれを制す。

73 ほむらたちは別のバス停へと向かい、そこで行き先を確認。再び、バスで風見野市へ向かおうとする。

82 これまでの大人しく穏やかな様子とは一転、キッとした表情で問い返ったほむらは、動揺を見せた。

79 いつの間にか街の人に囲まれていた二人。困惑する杏子に、「ほむらはこのことは秘密にしておいてほしいと頼む。

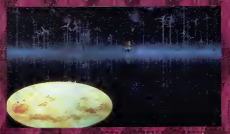
74 ほむらと杏子を乗せて雷の中を走るバスは、風見野市へは行かず、またも見滝原への道を進んでいた。

83 ノロノロと歩いていく人たちを追い越していくほむら。今までの違和感の答えにたどり着いたようだ。

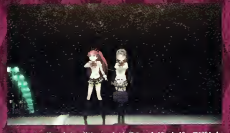
80 杏子はほむらの言葉を受けて手を下ろす。すると、二人を囲んでいた人たちが一斉に背を向け歩き出した。

75 バスのボンネットへと飛び降りた杏子。ほむらは、運転手へ怒りをあらわにする彼女をそっと制止する。

84 厳しい現実に直面した杏子。ほむらは、自分たちがいるこの街自体が魔女の結界の中だと確信する。



76 見滝原二丁目の廃墟所に着いたほむらと杏子は、今度は徒歩で風見野市へ向かうために歩き出す。



77 風見野市を目指していたはずの二人だったが、到着したのは一番最初にバスが通過した街の上だった。

間違いない。ここは、魔女の結界だ

Inside Story

異変

気がつけば、ほむらと杏子の周りには多くの人が集まって、彼女たちに不気味な視線を投げかけていた。まるで二人の正体を知ったかのように振れた人々の前れは、言い知れぬ不安や不吉さを漂わせている。

世界の異変に気付いたほむら

魔女の結界に気付いたほむらは眼鏡を外し、髪を広げて、ヴェジェリーズ10号でも、ほむらは迷いも揺らぎもない決意を固めたように前を向いている。

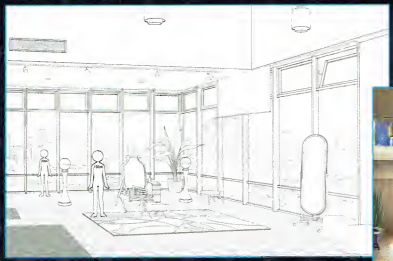
美術設定〈1〉

丘のある公園

ほむらが見滝原中学に転校してから1カ月後、まどかと二人で会話をしていた公園。
花壇は花や芝、竜のひげなどを使ったモザイクアートになっている。

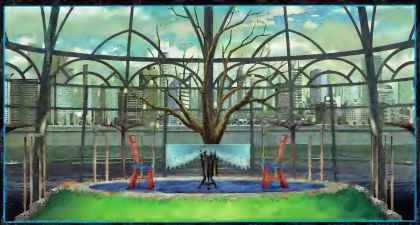
マミの魔法部屋

最初のナイトメアとの戦いで、まどかたちが
ナイトメアを追い込んで浄化した部屋。
高い天井と板張りの壁などから温かな雰囲気が漂う、
ログハウス系の仕様となっている。



マミのドレスルーム

仁美のナイトメアが生まれたときにマミがいた部屋。
かなり広く、ぬいぐるみやペンギンのマトリョーシカなど、
かわいらしい小物で飾られている。



水上喫茶店

ほむらが杏子を呼び出した喫茶店。
ドーム状の建物の中には木や芝が植えられている。

鹿目まどか

CV:悠木碧

かつてみずからの存在と引き換えに、すべての魔法少女を呪いから解放したまどか。しかし、この世界にはなぜか人知れず魔法少女としてナイトメアと戦うまどかの姿があった。誰も知るはずのないまどかがここにいるのは「わたしの最高の友達」を救済するため。キュゥべえの静止を振り切り、まどかは苦しむほむらに手を差し伸べる。だがそのほむらを助けたいという純粋な願いは、ほむら自身によって覆されてしまい……。

「わたしにそんな勇気ないよ」

MADOKA KANAME

前後編でのまどか

『あなたはわたしの最高の友達だったんだね……』

平凡だけど幸せな生活を送っていたまどか。魔法少女の存在を知った彼女は自分自身の願いを見つけることよりも先に、傷つき倒れていく仲間たちの姿を目の当たりにすることになる。だが最後は「すべての魔法少女を救う」という自分にしかできないことを願った。まどかは概念となり人々の記憶から消えてしまうが、代わりに世界は生まれ変わり、希望を信じた魔法少女たちは誰も呪わなくて済むようになった。

まどかが魔法少女としての言い素質を持つようになったのは、ほむらが時間遡行を繰り返したことで、因果がまどかに集中してしまったためだった。だがそれが最終的に彼女の願いを叶えるカとなった。

魔法少女たちを救済するために、まどかは人々の記憶から消え、誰からも認識されず、逆に干渉もできない存在になってしまう。しかしほむらだけは赤いリボンと共に、彼女のことを「っきりと覚えていた。

キャラクター設定画

まどかの衣装の私服設定は2つ。キュゥべえがほむらに千歳高所フィールドについて説明していた場面での私服は、長袖にオールインワンワンピを着用し、ドット柄の小さなバッグを持っている。エンディング前の引っ越し作業中の場面に出てくる部屋着はパーカーと白レース付きのスカートというラフなもの。

制服色設定

蒼樹うめ私服原案

表情集色設定

魔法少女姿色設定

私服ラフ設定

まどかの変身シーン

まどかの変身シーンは、可愛いダンスや少女漫画風に描かれたまどかのカット、変身の最終に散る花びらのパートなど、全体的に女の子らしい雰囲気で作っている。

新編でのまどか

笑顔の似合う女の子

この世界のまどかは、明るくて親しみやすく、ナイトメア相手にもひるまず戦う、そこには以前のような内気な性格は見受けられない。

変わらぬ優しさ

突然いなくなったほむらを心配し探し回るまどか。彼女は「まどかがいなくなってしまう怖い夢を見たよ」というほむらを優しく抱きしめ、慰める。

再会の約束

現実世界に戻ったまどかは、自分の使命を思い出す。そして「いつかまたもう一度ほむらちゃんにも会えるから」という再会の約束を果たそうとする。

改変された世界で

悪魔となったほむらによる世界改変後、まどかは円環の理としての使命を思い出しかけるが、ほむらによって止められてしまう。

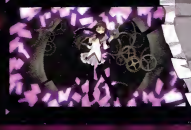
暁美ほむら

CV:斎藤千和

まどかが円環の理となり、ほむらは大事な人を失ってしまったが、彼女が残した世界を守るため魔獣と戦い続けていた。しかしこの世界のほむらは今、まどかたちと共に戦い、誰も不幸にならない夢のような時間を過ごしている。ほむらは次第に平和な世界に違和感を覚えるようになり、真相を突き止めようと動きはじめる。それがこの世界を崩壊させることになるとは知らずに……。

「こんな風に一緒に話ができて、もう一度また優しくしてくれて……本当にうれしい」

HOMURA AKEMI



前後編でのほむら

「何度繰り返すことになっても必ずあなたを守ってみせる!」

ほむらは誰よりも大切なまどかを救うために魔法少女になった。だが、時間を遡れば遡るほど、まどかに因果が集まってしまうことを知り、ついに戦うことを諦めてしまう。そんな絶望に陥まれる彼女を救ったのは、やはりまどかだった。彼女は魔法少女を救う概念となりすべての人から忘れ去られるが、ほむらだけはまどかのことを覚えていた。

ほむらはまどかを救うため、マミやさやかたちに魔法少女の真実やキュゥべえに騙されていることを伝えようとする。だがほむらの話は信じてもらえず、まどかが魔法少女になる結末を変えられずにいた。ほむらはやがて笑顔を失い、誰も頼らなくなっていく。

まどかの消えた結末を最初は受け入れることができなかったほむら。しかし円環の理となったまどかは「これでよかった」とほむらに伝え、赤いリボンと共に再会の約束をする。そしてほむらはそのときが来るまで、まどかを忘れず戦い続けることを誓う。

キャラクター設定画

登場シーンの多いほむらは、私服設定はないものの一つ編み状態やまどかのリボンを付けているものなど、設定画が豊富に用意されている。特に世界改変後のほむらは、目を中心に表情が描かく設定されているのがわかる。

表情集色設定1

表情集色設定2

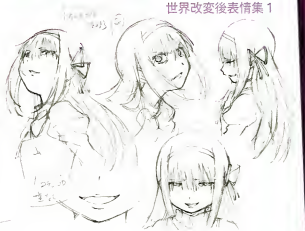
ダメージ表情設定

制服色設定

魔法少女姿色設定1

魔法少女姿色設定2

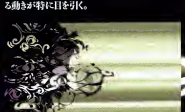
世界改変後表情集1

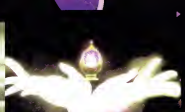


世界改変後表情集2

ほむらの変身シーン

ほむらの変身シーンは、ゆったりとした踊りなど、全体的におとなしい雰囲気になっている。その中でも時を静止させるほむらの能力を示すものや、何かを必死に掴もうとする動きが特に目を引く。





新編でのほむら

魔女も魔獣もいない世界

魔法少女同士で協力してナイトメアを倒し、ソウルジェムの穢れを取っていく。そんな誰とも争わない平和な戦いに、ほむらは違和感を募らせていく。

まどかの優しさを感じて

魔女の存在に気づき、まどかを失ったことを思い出したほむら。だが目の前にいるまどかから感じる優しさは、ほむらが知っているものと同じだった。

魔女になってでも

キュゥベえは魔女になったほむらが円環の理に救済される様子を観測しようとする。それを阻止するため、ほむらはみずから呪いを募らせ、ソウルジェムの中で死ぬことを決めた。

まどかへの愛

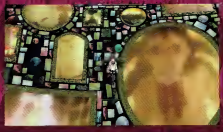
ほむらは悪魔のような存在へと変化し、世界を書き換えてしまう。その力は強大で、円環の理の一部であるさやかの記憶を、いとも簡単に消し去ってしまう。

偽物の世界

魔女の存在と魔法少女の役割を思い出したほむら。そんな彼女が目をつけたのは、マミのパートナーであるべべだった。かつて戦ったお菓子の魔女に酷似しているべべ。本当の目的を問い詰めようと、ほむらはべべに攻撃をしかける。

8 マミもまどかも不思議そうにする中、テーブルから視線を逸らせたべべだけが、ほむらに質問の意図を聞く。

3 ほむらが記憶を取り戻し、魔女の存在に気づいたからか、見滝原の街の様子も次第に変化していった。



1 魔法少女としての本当の記憶を取り戻したほむらは、憧れになったひとりの少女のことも思い出す。

9 べべの視線に気がついたほむらは、微笑んで「……ちょっとだけ気にたって」と返答する。

4 ケーキをガツガツと頬張るべべは、マミに「チーズにたっちゃうわよ」と言われたことで大慌て。

2 夜の街の中を歩くほむら。自分たちの記憶が、魔女によって歪められているという答えを導き出す。

10 マミは、かつて見滝原で唯一の魔法少女として戦っていたころの思い出を静かに語りだす。

11 味方ができた喜びや安心感を抱くマミ。そんな彼女に対して、べべは「マミ、ホントウナキムシ」と呟いる。

5 まどかとほむらとお茶をしていたマミ。まどかからべべとの仲について聞かれ、昔からの友人だと答える。

本当に仲いいですよね、マミさんとべべ

12 仲間が増えて楽しいというまどかの問言に戸惑うマミ。そんな二人の会話を聞いていたほむらの表情は硬い。

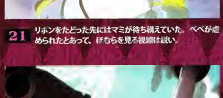
7 ほむらは、マミに対して「どうしてべべがここへやって来たのか覚えているか」と問う。

6 「出会ったのはもう何分前……」と思い出を語るマミ。彼女の部屋にはべべとの写真や絵が飾られている。

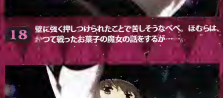
21 リボンをたどった先にはマミが待ち構えていた。ベベが追められたとあって、ほむらを見る視線は厳しい。

18 壁に強く押しつけられたことで苦しそうなベベ。ほむらは、かつて戦ったお菓子の魔女の話をするが……。

13 お茶のおかわりを頼んだほむら。マミが席を離れた同時にソウルジェムを出現させて……。



22 ベベの正体を告げるほむらだったが、マミには理解されず……。ほむらは魔法を解除してベベを撃とうとする。

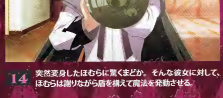


19 ベベを激しく壁に押しつけたほむらは、「一体何が目的なの?」と声を荒らげて問い詰める。

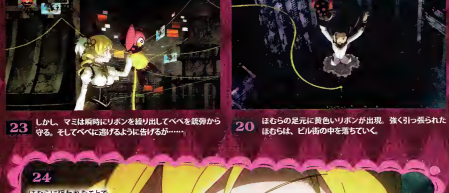
14 突然変身したほむらに驚くまどか。そんな彼女に対して、ほむらは謝りながら盾を構えて魔法を発動させる。

23 しかし、マミは瞬時にリボンを繰り出してベベを跳弾から守る。そしてベベに逃げるように告げるが……。

20 ほむらの足元に黄色いリボンが出現。強く引っ張られたほむらは、ビル街の中を落ちていく。



15 時間を止めたほむらは、ベベの顔を覗きみにし「自分はベベの正体を覚えている」と告げる。



24 ほむらに狙われたことでベベの身の危険を感じたマミは、ほむらに対して宣戦布告をする。

追いかけようなんて思わないで。
さもないと私と——戦う羽目になるわよ

16 記憶を捏造し、結界に閉じ込めることができるのは魔女であったはずのベベにしかできないと、ほむらは語る。

17 すべての記憶を取り戻したほむらは、ベベを掴んだまま窓から夜の見滝原の街へと飛び出す。

Inside Story

かつての記憶

眼鏡を外してからのほむらは、服装もハイソックスからタイツに変わっている。テレビシリーズでも、眼鏡をかけているとそうでないときとでほむらの服装は描き分けられていた。またほむらの魔女についてのナレーションは、新編の予告編のキョウと同じだが、この新編で新たに録り直されている。

ゴーズになっちゃうわよ

マミに「ゴーズになっちゃうわよ」と言われ慌てるベベ。これは以前読んでもらった絵本がトラウマになっているためらしい。

キュウベえの視線

ベベについての会話中、キュウベえの目のカットが差し込まれる。キュウベえが、新編で初めて意味ありげに描かれた瞬間だ。

リボン

キュウベえと向かったマミだが、その際にリボンをほむらに巻きつけるような動きが見える。これまでと雰囲気の違うほむらを、警戒していたのかもしれない。

お菓子の魔女の記憶

ベベを掴みかけ、部屋から外に出るほむら。そこには、かつての お菓子の魔女の結界内を思わせるような、脚の長いテーブルが立ち並んでいた。

魔法少女 対 魔法少女

記憶を取り戻し、とある理由からべべを狙うほむら。
一番のパートナーに危害を加えられ、そんな彼女を許せないマミ。
二人の魔法少女による己をかけた戦いが今、始まる——。

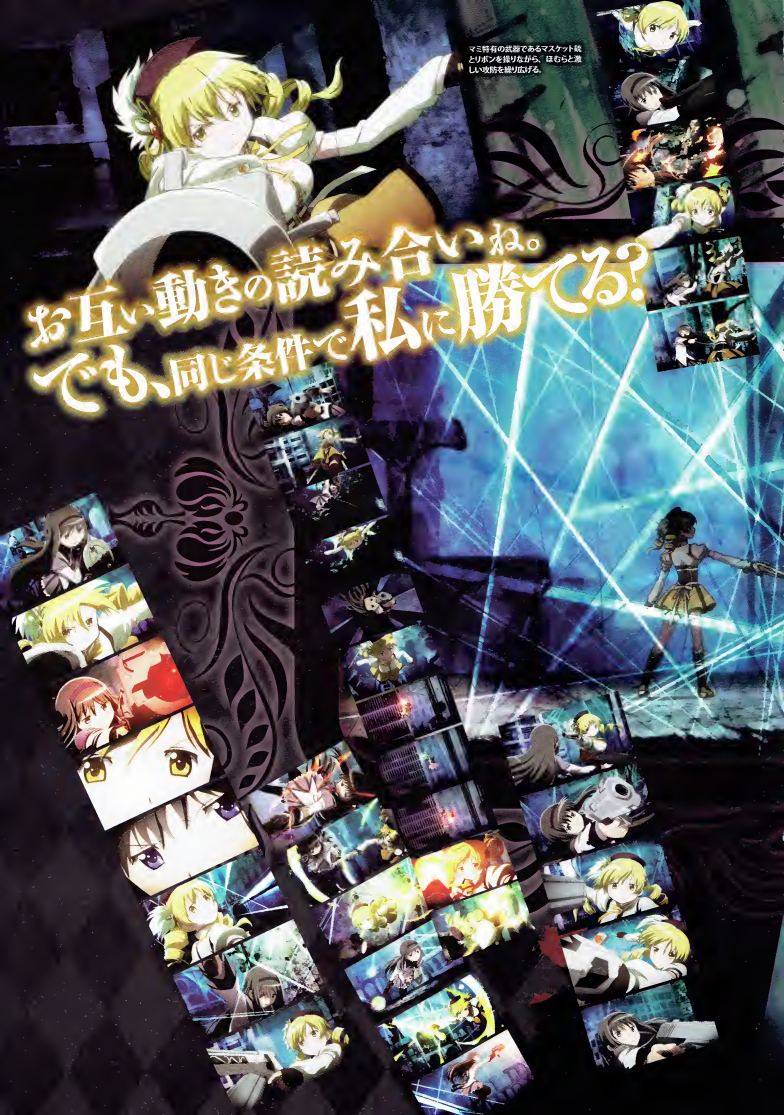
お互いに一歩も引かず、激しい銃撃戦を交わしたほむらとマミ。彼女たちの周りにはびっしりと射線が……。

ほむらvs.マミ

マミとほむらの戦闘は、脚本の十書きとしては数行のシーンだが、絵コンテ段階で大きく膨らんだシーン。映画『リベリオン』のガンーカタを彷彿とさせるようなアクションは、新編の大きな見せ場となった。両者とも相手の行動を予測し既弾も計算したうえで撃っているものの、どちらも照準を見抜いて回避してしまうため、まったく命中しない。戦闘中はかけ声も息遣いも発しなかった二人が、激しい攻防を終えた後に初めて肩で息をして声を漏らすところも、戦いがいかに緊迫していたかを際立たせている。

根比べなら負けない!

ほむらは、様々な銃を取り出してマミに引けを取らない動きで応戦する。


マミ特有の武器であるマスケット銃とリボンを操りながら、ほむらと激しい攻防を繰り広げる。
お互い動きの読み合いね。
でも、同じ条件で私に勝てる?

32 銃弾をかすめたことで顔半分が血に濡れているほむら。息を収めつつ体を起こし、マミへ銃口を向ける。

26 再度時間を止めたほむらの表情からは戦意を感じられない。ゆっくりと体を起こし間から拳銃を取り出す。

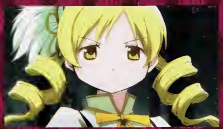
25 激しい戦いが収まり、煙の中から現れた二人。マミは銃を下ろしつつ「均があかないわよ」と声をかける。

33 ほむらが放った銃弾は、マミの脚を貫き地面に着弾。しかし、撃たれたはずのマミの脚はリボンの塊に……。

34 リボンが塊となってほむらに襲いかかり、縛りつけられてしまう。マミはほむらの動きを読んでいたようだ。

27 拳銃を取り出したことで表情を引き締めるマミだったが、ほむらは自身のこめかみに銃口を あてる。

……!



35 崩壊した駐車場の天井へと視線を送ると、そこにはマミの姿が。ほむらに対し、なぜベベを攻撃したのか問う。

30 発砲炎と血飛沫を散らしながら止まった銃弾。ほむらはそこへ右足のリボンを巻きつけて引き裂かせる。

28 予想外の動きに驚き焦ったマミは、ほむらが引き金をしぼるのと同時に、彼女の足に巻いていたリボンを引く。

36 「私たちの敵は魔女ではなく魔獣」と話すマミ。自分の言葉にはっとした彼女は、ナイトメアの存在に疑問を抱く。

31 リボンが弾けたことでほむらの魔法の影響を受けたマミ。手を伸ばした姿で彼女の時間は止まってしまう。

29 リボンが引かれたことで、ほむらの上半身は大きく傾き銃身がブレる。銃弾はほむらの頭をかすめて……。

Inside Story

ソウルジェム

ほむらはマミのソウルジェムにねらいを定めた後、思い直して照準を脚に変える。彼女は、魔法少女の魂がソウルジェムにあることをほっきりと思い出しているのだ。対するマミは、自分の頭を撃とうとしたほむらに慌てるなど、そのことを知らないようだ。

決着

二人の戦いは、ほむらがマミのリボンで拘束されることで決着となった。テレビシリーズの3話や10話でもほむらはこのリボンによって捕らえられているが、時を止めることを封じられてしまうため、マミとは相性が悪いのかもしれない。

魔獣

まどかが円環の理となった後の世界では、魔女は消えて代わりに魔獣が現れるようになっている。ほむらに指摘されたとき、マミは魔女のことは知らないが、魔獣の存在は覚えていた。このときから、マミもこの世界について疑問を抱き始める。

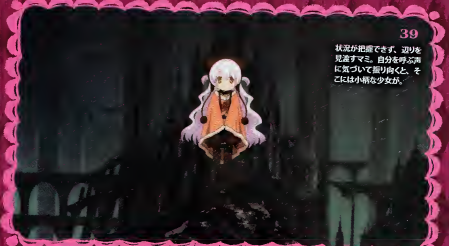
44 ベベがかつて、魔女であったことを揺らせやか、ほむらは、彼女の言葉を無表情で聞いている。

38 マミはリボンを回転させるようにふろうことで煙を払う。しかし、遅にそこにはたちの姿はなかった。

37 二人の間に投げ込まれた消火器は、爆発した瞬によって炸裂。あたり一帯、消火粉の雨で覆われ……。

45 さやかの言葉を不審に思ったほむらは魔法を使ちうとするも、さやかの攻撃で止められてしまう。

46 「魔女だからという理由で始末するのかと言うさやか。ほむらは彼女の胸倉の意図がつかめずに困惑する。



39 状況が把握できず、辺りを見渡すマミ。自分を呼ぶ声に気づいて振り向くと、そこには小柄な少女が。

それはわたしの口から説明するのです

47 眉間を寄せるほむらに対し、さやかは「これってそんなに悪いことなの?」と問いかける。

42 さやかは、ほむらが縛られていたリボンの端穴を剣で突き、彼女を解放する。

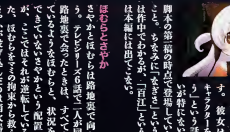
40 少女がベベであると気づいたマミは言葉を詰まらせない。そんなマミに、なぜさほどにまでの経緯を話しはじめる。

48 今回の魔女はそれほど厚深いのかという、魔女の肩を持つようなさやかの発言に、ほむらは当惑する。

43 ほむらが狙ったのはマミではなくベベだということを、まるで知っていたかのように断りだすさやか。

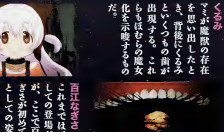
41 ほむらを助けたのは、さやかだった。ビルの谷間をジャンプで移動し、人気のない裏路地へとやってくる。

くるみ
マミが魔獣の存在を思い出したとき、背後にくるみ、いくつもの扉が出現しくるみ、魔女化を示唆するかのだ。



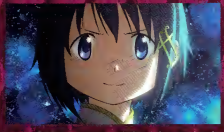
百江なぎさ
これまではベベとしての登場だったが、ここで百江なぎさが初めて人間として、彼女は「新キャラクターを出そう」という話し合いがあったようで、百江なぎさ、という名前は作中でさわるが、「百江」という苗字は本編には出てこない。

ほむらとさやか
さやかとほむらは路地裏で向かい合う。テレビシリーズ6話で二人が同じくらいの時間に会ったとき、すべてを知っているようなほむらと、状況を把握できていないさやかという配置だったが、ここではそれが逆転している。また、ほむらをその拘束から解放する際にさやかが投げ込んだ消火器だったが、ほむらが自分の意思で使っているようにも見えるシーンだ。



56 ほむらを乗せたゴンドラが橋の上まで来たとき、彼女を探していたまどかが声をかける。

50 魔女のことを知っているさやかに対し、「あなたは何者？本当に美樹さやかなの？」と問うほむら



49 この世界にはあり得ない存在がいろと遭遇していくほむら。さやかは苦くも笑し、ほむらを見つめる。

57 まどかの声を聞いたほむらは、これまでの出来事を知られたいよう、顔についた血のを拭おう。

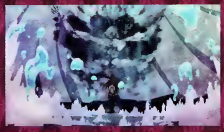
58 手すりから飛び降りたまどかは、何があったのかほむらに尋ねる。しかし、ほむらはその問いに答えない。

51 背を向けていたさやかは、ほむらの言葉を受けてこやりと笑みを浮かべたから語る。

ごあいさつだね。あたしは
あんたが知っている通りのあたしだよ

59 夜の公園。ほむらはまどかの後ろを離れて歩きながら、彼女の話に静かに耳を傾ける

54 「魔法少女は願い叶えなければならない」と言うほむらは、何かにすがるようにして盲目に何度も手を伸ばす。



52 さやかの攻撃をかわし、魔法を発動させたほむら。陸地に広がるさやかのマントには人魚の厚女のシルエットが。

60 「ほむらちゃんが苦しんでるときに、何もできないなんてわたしだって辛い」とも配ける笑顔で語るまどか。

55 それは、まどかのレリーフだった。うつむいたままのほむらは、このとき何を思っていたのか？

53 ほむらは絶を構えながら、さやかのマントを振り払う。しかし、その表には深くもなかった

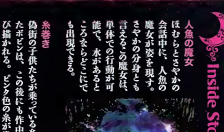
Inside Story

人魚の真女

ほむらとさやかの会話中に、人魚の魔女が突然姿を現す。さやかの分身でもあるこの存在は、単体でも行動可能で、本体のあるところならどこにでも出現できる。

糸巻き

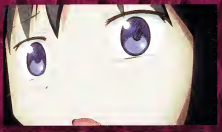
偽街の子供たちが乗っている糸が巻かれたボビンは、この後にも作中でたびたび描かれる。ピンク色の糸が巻かれているのは、まどかを表しているからなのかもしれない。



街をさまよいながら

さやかと別れた後、ほむらは街をさまよいながら思索する。その際にはまどかの魔法少女姿と黒いドレスを着た少女の絵、魔法少女たちの紙人形のようなもの、そして冒頭でナイトケアを動かしていたものと同じ手がとっ、いろもの意味ありげなカットが出てくる。

67 ほむらを優しく抱きしめ、彼女の髪に手を伸ばしたまどか。穏やかな表情で「お別れしたくないよ」と話し出す。



66 まどかの言葉を受けたほむらは、何故とした表情を浮かべる。顔には涙が伝っていた。

61 立ちはまったほむらは、まどかに対し「怖い夢を見た……」と、怒しげに語りだす。その目は潤んでいた。

62 夢の話をしていたほむら　これまでひとりで抱えていた悩みと、溜えていた感情が溢れ出し、若干で話をつく。

63 そんな彼女に対し、まどかは優しく肩を抱く。そして、落ち着かせるように「大丈夫だよ」と声をかける。

68 まどかの本当の気持ちを知ったほむら。「これまでの自分の行いが間違いだった」と気づき、涙が止まらない。

それがあなたの本当の気持ちなら……
私……なんてバカな間違いを……

71 ほむらは静かに立ち上がると、「まだやり残したことがあるから」と、まどかに優しく微笑みかけて立ち去る。

69 前髪が舞う中で、ほむらはまどかの温さを思い出だす。しかし、まどかにはその記憶がないようだった。

64 まどかの声に顔を上げるほむら。小さく首を振りつつ「なぜそう言い切れるの?」と不安げに問いかける。

72 まどかは、去っていくほむらの姿を見送る。穏り者ってきたキュゥべえもまた、その後ろ姿を見つめていた。

70 「もう一度また優しくしてくれて本当にうれしい」と声を震わせて泣くほむらは、静かにまどかの体を離す

65 微笑むまどかに、ほむらを諭すように「わたしが我慢できるわけがない」と言って優しく抱きしめる。

まどかのレリーフ

ほむらがすがりついていたさまどかのレリーフに、魔法少女の子供たちは、食べていてさくらを投げつけ始める。このときの子供たちのセリフは下の通りで、「Go!!Go!!(ゴー!ゴー!神様!殺んな!)」(ナイトの言葉)と言っている。

「Desire Luminia」

ほむらがまどかに対して本当のことを話すあり場面で流れている曲は「Desire Luminia」。オリジナルバージョンは、原曲は、テレビシリーズでは12話のすべての魔法少女を救う場面、劇場版後編では、ひかりふる」としてエンディングテーマにもなっている。

まどかの言葉を聞いて

「ひとりになることなんて耐えられない」と言うまどか。これに対するほむらの「それがあなたの本当の気持ちなら……」というセリフは開本には無く、後から加えられたもの。このときのまどかの言葉は、ほむらが後に悲劇にきっかけとなるのを、原作通りをしたために加えられたのかもしれない。

佐倉杏子

CV:野中藍

杏子はかつては、誰かのためではなく自分自身のためにだけ戦う、一匹狼のような魔法少女だった。だが今はかけがえのない友達のさやかとともに、冗談を言い合いながら登校し、学校で楽しくお弁当を広げあう、そんな毎日を過ごしていた。仲間を得た杏子の表情には以前のような暗い影はなく、普通の女の子らしい笑顔を見せてくれる。しかし杏子はこの世界は作られたものだと知ってしまう。

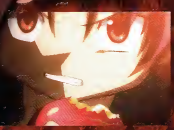
KYOKO SAKURA

「……胸糞悪くなる夢を見たんだ。あんたが死んじまう夢を」

前後編での杏子

「独りぼっちは、寂しいもんな」

マミの死を知り、縄張りを広げるために見滝原市へやってきた杏子。考え方の違いから最初はさやかと敵対するが、魔法少女の真実を知ると、協力の道を探ろうとする。その後魔女になったさやかを救おうと奮闘するがそこに希望はなく、さやかをひとりにさせまいと、すべての魔力を放出してさやかと共に消滅する道を選んだ。まどかが世界を再構築した後は、魔女に関する記憶を失い、マミ、ほむらと共に魔獣を倒す日々を送っている。



杏子は父の説法をみんなに聞いてほしいとキュゥべえに誘った結果、その父を含めた家族を失ってしまった。それ以降、魔法を自分自身のためだけに使うと決意するが、そこにかつての自分と同じ境遇にあるさやかが現れ、杏子はいらだちを覚えてしまう。

さやかを救えるのか悩める杏子に対してキュゥべえは「前例はないとあいまいに答えを返す。でもわずかな希望に賭け、杏子はまどかと共にさやかを助けようとしていたが、魔女となったさやかに二人の声は届かなかった。

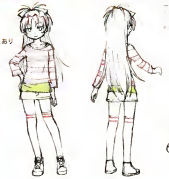
キャラクター設定画

杏子の私服姿は、彼女がラーメン屋で食事をしている時中にはおちの使い魔によって結界内に連れてこられた際に着ていたもの。ゆったりとした七分丈のパンツに、デニムのスカートといった服装になっている。テレビシリーズの私服でもボトムスがデニムのショートパンツだったあたり、お気に入りの素材なのかもしれない。

表情集色設定

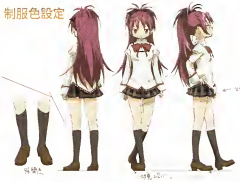
※胸に文字ハリコミあり

私服ラフ設定



魔法少女姿色設定

制服色設定



蒼樹うめ私服原案

杏子の変身シーン

ソウルジェムを口に咥えて踊りながら変身する杏子。千手観音のようなシルエットと両面を引き裂いて登場する場面は、どこか恐ろしげな印象を与えるものになっている。

新編での杏子

さやかとの同居

ナイトメア退治の手伝いのため、風見野市から見滝原市にやってきている杏子。さやかの家に居候しており、一緒に見滝原中学校に通っている。

戦闘スタイル

仁美のナイトメア戦でのさやかとのアミコミ・ケッカイや、魔女になったほむらとの戦いで人魚の魔女が杏子の槍を持っているなど、杏子の戦い方はさやかとのコンビプレイが多い。

ほむらと風見野へ

この世界に対する違和感について、ほむらに頼まれ一緒に調べることになった杏子。バスで自分が住んでいた風見野に向かうが、何度乗っても見滝原に戻ってきてしまう。

夢が醒めて

杏子はさやかやなぎさから真実を聞かされ、かつて見たさやかが死んでしまう夢が現実にあったことだと知る。

巴マミ

CV:水橋かおり

まどかたちのひとつ先輩にあたるマミは、魔法少女としても常に頼れるお姉さんというポジションであり続けてきた。とどめの一撃ティロ・フィナーレや無数のマスケット銃を操り、ベベという心許せる相棒を持った"絶好調のマミさん"。彼女は魔法少女たちのリーダーとして、見滝原の平和を守るために日夜戦っていた。だがマミは、この世界に疑問を持つほむらと、ベベを巡り争うことになってしまう。

MAMI TOMOE

「今にして思えば、これって昔の私が夢に見ていた毎日なのかもね」

前後編でのマミ

「もう何も恐くない」

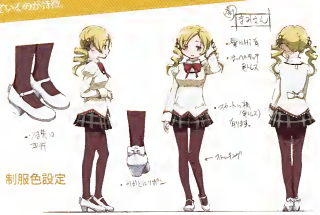
心の弱さと孤独に耐えていたマミは、それを隠してこれまで魔女と戦ってきた。そこにまどかたちが現れたことで、マミは孤独から解放される。これからは仲間と共に戦える、そう思った直後にマミは魔女の不意打ちを受け命を落としてしまう。マミの死は、まどかたちの魔法少女への憧れを砕き、奇跡を願った対価の重さを思い知らせる結果になった。

魔法少女として特に力量と言える能力を持っているマミ。強力な連続爆撃や、高速魔術など、多彩な魔術を駆使して、これまで魔女と戦ってきた。経験に裏打ちされた先読みを駆使して活躍していたのだが……。

円環の理により魔女のいなくなった世界では、マミは魔法少女として、ほむら、そ子とともに魔獣と戦っていた。まどかに関する記憶は一切残っておらず、円環の理が存在することのみ知識として持っていた。

キャラクター設定画

マミの私服はウイッチウシュビッグを手にしたり、ちょっと着ていたもの。愛女らしいフリルのついた可愛い系でまとめられている。頭にかけているバッグはブラウンのシンプルなものだが、留め具にリボンがついているのが特徴。



制服色設定

蒼樹うめ私服原案

表情集色設定

魔法少女姿色設定

マミの変身シーン

マミの変身シーンはフィギュアスケートのような軽やかで美しいものになっている。また彼女の髪留めと同じ、花の模様があちこちに散りばめられている。

新編でのマミ

魔法少女たちの先頭に立って

みんなと協力してナイトメアを浄化していくマミ。新れる仲間に囲まれたマミは、かつてのように若神びしてがんばる必要はなくなっていた。

大事な存在べべ

見滝原にまだ魔法少女がひとりしかいなかったころ、マミの支えとなってくれたのがべべだった。もしべべがいなかったら自分はダメになっていたと言うほど、その存在は大きい。

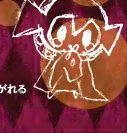
圧倒的な戦闘力

時間停止能力を使うほむらと、マミは一進一退の攻防を繰り広げる。お互い遠距離攻撃を武器とする二人の戦闘はマミの読み勝ちとなり、ほむらを拘束することに成功する。

真実を知って

ほむらとの戦闘後に現れた謎の少女・なぎさ。マミは彼女から自分の正体がべべであり、かつて魔女として呪いを振りまいた存在だと知らされる。

ほむらの絶望



すべての記憶を取り戻したほむらは、みずからが置かれた現実を知ることになる。
魔法少女にとっての敵であり、長らく戦ってきた存在――魔女。ほむらもまた、
ソウルジェムを黒く濁らせ、その魔女へと変化していたのだった。そして絶望に打ちひしがれる
彼女のもとへとやって来たキュゥべえは、残酷にも真実を語りだす。

6 ほむらは電話で話しながら、ゆっくりとバスのステップを上っていく。最後に確認したいことがあるという。

5 ほむらのただならぬ気配を感じた杏子は、ゲームセンターを走り抜け、彼女のもとへと向かおうとする。

1 ほむらからの電話を受けた杏子は、「まどかのことは覚えているか」と聞かれ……。

2 携帯を手に夜の街を歩くほむら。まどかのことを覚えているという杏子に「その記憶は偽物よ」と告げる。

3 杏子と電話をしていたほむらは、バス停に到着。霧の中から現れたバスの管理が、静寂に包まれた偽街に響く。

7 階段を上りきり、立ち止まったほむらは、杏子に対してつぶやくように一言残し電話を切る。

巻き込んでしまってごめんなさい

9 迫ざかっていくバス停。ほむらはうつむき、手すりを掴む。見つめる右手には斑点のような模様が浮かび上がる。

8 夜の街を追み出したバス。ほむらは、自分の塔であるソウルジェムが濁れていく様子を見ないと見めていた。

4 みんなの記憶を書き換え、偽街に閉じ込めた張がわかったというほむら。ソウルジェムを砂かに台へ置き……。

Inside Story

ダンスゲーム

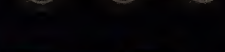
テレビシリーズ6話でも登場したゲームセンターだが、今回ダンスゲームで遊んでいるのは杏子。ほむらとの偽街での出会いを、その間ずっと見ていた。ナイトメアを倒かしていく謎の手が現れてキャリーの客を運んでいる中、この手が何なのかは、もうしき明らかになる。

手の紋様

⑨の画像のように、ほむらの手に謎の紋様が浮かぶ。これはナイトメアを操っていた手が、ゲームセンターに出現した手と同じ紋様。そしてほむらは左手の中指にケガムシを見つけている。謎の手の同じ指には布がまかれている。ほむらのものだと推測される。

くるみ割り人形

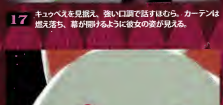
12時を指す時計、ふくろう、クリスマスツリーなど、童話「くるみ割り人形」ねずみの王様」にも出てくるモチーフが画面にいくつも現れる。ここより後には、魔法少女と魔女の手下との戦いが繰り広げられるが、これも童話でのネズミと人形の果が争うくだりに通じるものがある。



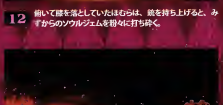
17 キュゥベえを見据え、強い口調で話すほむら。カーテンは燃え落ち、幕が開けるように彼女の姿が見える。

12 俯いて膝を落としていたほむらは、鏡を持ち上げると、みずからのソウルジェムを粉々に打ち砕く。

10 時計が12時を指すと、辺りには鐘の音が响り響く。それが合図であるかのようにバスは炎を吹き出しはじめる。

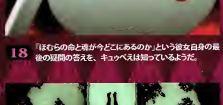


18 「ほむらの命と魂が今どこにあるのか」という彼女自身の最後の疑問の答えを、キュゥべえは知っているようだ。



13 声を震わせ「どうしてよ」と自身に問うほむら。彼女の周りは、辺り一面彼岸花で埋め尽くされていた。

11 卓上に置かれたほむらのソウルジェムに手のひらの跡が……。それはだんだんと数を増し、黒く濁っていく。



19 キュゥべえが見せた映像には、頭にリボンを結び、弓を手に持って戦たわる現在のほむらの姿が。

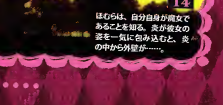
20 キュゥべえたちが作り出したという干渉遮断フィールドは、溜りきったほむらのソウルジェムを包んでいた。

14 ほむらは、自分自身が魔女であることを知る。炎が彼女の姿を一気に包み込むと、炎の中から外壁が……。

一体いつの間に……
私は魔女になってたの!?

21 その様子を見たほむら。キュゥべえの言葉を疑わず、自分が彼らの実験に利用されていることを知る。

16 場の内部。キュゥべえは、ほむらを見つめて言い放つ。「つくづく人間の好奇心というのは底不尽だね」。



15 まどかのレリーフの足元には、ほむらの感情をそすかのような黒い手形が、べったりと湿潤にも汚されていた。

ナイトメア
ほむらとキュゥべえが対峙している場所は、ほむらのソウルジェムの中につくられた場所であるらしい。彼女に関係のある、もの凄く見られる、中には、映画の冒頭で登場したアイテムの姿も。

キュゥべえの企み
この惨劇を招いたのは、やはりキュゥべえだった。これまでずっとスマフォキャラのように振る舞ってきたキュゥべえだが、ここでようやくインキュベーターとしての本性を見せ始める。

彼岸花
自分が魔女であることを知ったとき、ほむらの周囲に彼岸花が一斉に現れる。彼岸花は「死人花」「地獄花」などと呼ばれ、不吉な花と言われる。

魔物の街
ほむらが真実に気づき始めると、飛行船がゆっくと座礁し、場面からは緑々なオブジェが姿を現し、子供たちの姿様相が一変し出す。ほむらの街の9階建て高層ビルでは、ほむらの心の闇や傷ましさが鋭に十分すぎる反映されたものだ。

29 キュゥベえは、この実験を通してこれまで謎だった魔法少女消滅の原因を特定し、観測したいのだと語る。

30 円環の理も惰性ぎとういう形で具現化するしかたい中で、キュゥべえが興味を持ったのはまどかの存在だった。

31 まどかが円環の理であることをキュゥべえは知っていた。ほむら自身が以前からその名前を呼んでいたからだ。

32 しかし、ほむらの記憶操作が作用してしまったせいで、まどかが円環の理としての力を見せることはなかった。

33 まどかは自身が円環の理であることを、ほむらは自身が魔女であることを忘れて、周りを巻き込んでいった。

22 キュゥべえが語る言葉を静かに聞いていたほむらは、うつむいたまま拳を強く握り締める。

これこそまさしく、いつか君が説明してくれた「魔女」とやらの能力そのものだよね

26 ほむらの言葉に対し、キュゥべえたちは「そこは僕たちが、調査してるのさと告げる。

27 フィールドの拡張力が一方通行だと語るキュゥべえ。マミたちは内側からの誘導で連れ込まれた惰性ぎだという。

28 結界内に入れるのは、魔女としての「ほむらが無意識に求めた標的だけ。そこにはマミや杏子の姿が……。

23 「ほむらの魔女としての能力」、見滝原の街のひとつをあんこと模倣して再現するほどの強いものだった

24 キュゥべえは、ほむらの「ほう」を繰り返り言う。「ここはわ、君のソウルジェムの中にある世界なんだよ」。

25 いろはすのたい人たちが結界内にいることを疑問に思ったほむらは、「その現場は変よ」と言う。

Inside Story

マドの結

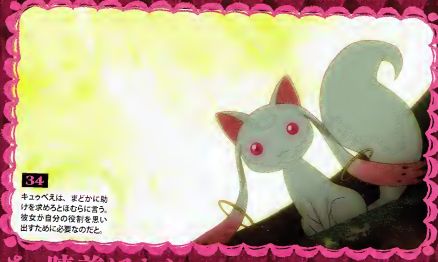
ほむらが住んでいるこの場所は、設定画等によれば「この街」とのわれている。もちろんにこの外に広がる砂浜は、テレビシリーズのラストで、ほむらが魔法に立ち向かっていった砂浜と同じ場所。

干渉遮断フィールド

ほむらのソウルジェムには観測用の固定器具が刺さっており、一部が割れてしまっている。その周囲に浮いているのは、離れた場所からでもソウルジェムを観測するためのキュゥべえの目だとのこと。

41 突き上がるような糸と綿の中、ほむらは赤く染まった唇で、キュゥべえが言う幸福を否定する。

42 ほむらはみずから呪いを編らせていく。彼女のソウルジェムは洗化が間に合わず、装置の音は耐えきれずに弾ける。



34 キュゥべえは、まどかに助けを求めるとほむらに言う。彼女が自分の役割を思い出すために必要なのだ。

さぁ暁美ほむら、まどかに助けを求めるといい

43 まどかを救うためだけの祈りで魔法少女になったというほむら。月はひび割れ、赤黒い液体が染み出す。

38 キュゥべえは、「道のりは困難だろう」と語る。しかし、ほむらはキュゥべえがそれで諦めないことを知っている。

35 円環の理を見届けることが目的だと言うキュゥべえを問い詰めるほむら。しかし、キュゥべえは答えない

44 月から染み出た赤黒い液体は、ほむらのような形となって降りそそぎ、塔の内部へと溜まっていく。

39 キュゥべえは、淡々と語る。「君たちは魔女へと変化することで、その存在を全うするべきだ」。

36 キュゥべえの本音に気づいたほむらは、「まどかを支配するつもりね」と怒りをあらわにする。

45 この内部を自分の花に場所にするというほむら。ギロチンに挟まれる性女の両脇にはマミと杏子の姿が……

40 ほむらの怒りが理解できないキュゥべえ。「まどかと再会を果たすことが幸福なのだろう?」。

37 ほむらの言葉を否定しないキュゥべえ。次々に爆発していく塔の中を進むながら、説明を続ける。

ソウルジェム消滅の謎

ほむらに対して、キュゥべえは淡々とみずからのねがいを語っていく。キュゥべえが魔女と円環の理について何度かほむらから聞いたのは、アンビシャーズ12話のラスト付近でのこと。その話をもとにキュゥべえは、この企みを実行したのだが、ちょっぱり話してしまったほむらにとってみれば、恨めしまれる状況だったようだろう。

キュゥべえの声

何林もの魔女が同時に調整してるのさ」とほむらに告げる。これはアフレコの際に幾つものパターンを収録し、それを重ねて使っている。

消滅するソウルジェムキュゥべえが魔法少女を洗化し消滅させる力について語ることを拒む。いくつかのソウルジェムがストックされていて、それらは「ずっと前から」用意されていたものだと説明する。しかし、その数は少なくとも円環の理は決めかねていたようだ。

54 「これが、魔女……」とつぶやくほむらは、くるみ割りの魔女となり、塔の壁を壊して出現する。

51 倒れるようにしてまどかは椅子から落ちていき、地面へ吸い込まれるかのごとく液状化して消えてしまう。

46 キュゥべえはほむらに対し、結界の中で魔女として完成すると戸惑の理に惑溺されずに殺戮することを告げる。

55 塔から姿を現したくるみ割りの魔女は、自身の頭の上半分を踏み潰してゆっくりと歩き去る。

52 まどかが消えた地面を茫然と眺めるほむら。周りでは何人ものほむらが彼女のことを見下ろしていた。

47 「黙りなさい」と水面から現れた巨大なほむらの顔。頭部の肉は溶け、用び散り、頭蓋骨も波となって弾ける。

56 手綱を引っ張られるようにして一歩ずつ踏み出すくるみ割りの魔女。崩れゆく塔からは無数の鳥が飛び立つ。

53 そんなほむらを巨大な手が吊り上げます。それもまた彼女のもの。うずくまり、嗚咽をもらして何度も地面を叩く。

48 地面の染みから子供たちが出現すると、編み棒でキュゥべえを刺してねじ上げていく。

57 ほむらの言葉に呼応するように、涙をこぼすトカゲ。最後には液状になり、地面に吸われるように消えていく。

最後にお別れを言えなくて、ごめんね……

49 別のキュゥべえが攻撃されれば、また違うキュゥべえが登場。子供たちは、それを執拗に追っていく。

50 悪夢から覚めようにと目を開いたほむらは、花畑の柊子に横倒けていた。隣にいたまどかは突然立ち上がり……。

Inside Story

ほむらの怒り

ほむらの怒りを反映するかのように、偽街の子供たちがキュゥべえを殺戮していく。編み棒で刺されたり、そのまま回転されて体を引きちぎられたり、野球のボールのように打たれたり、その攻撃力は技術が何もキュゥべえはそれから逃げようとする暇もない。ほむらの怒りと子供たちの迫力は圧巻である。

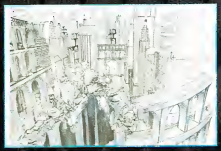
白い柊子の正体

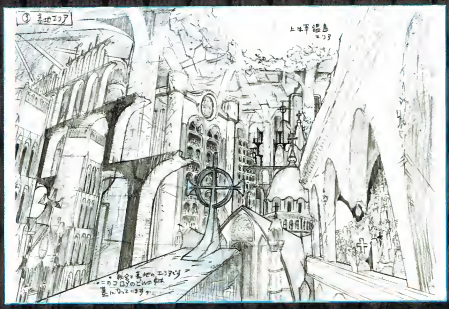
クスクシエ内で柊子とある原は、前後編の2つの白い柊子が出現した。現実編のほうは、ほぼ柊子そのものだったのだが、新編ではまどかが抱きつくように寄げていて、全くなってしまうという、不吉なイメージの映像となっている。

美術設定〈2〉

ゴーストタウン

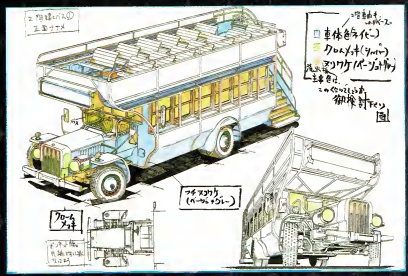
ほむらとマミが激しい戦闘を繰り広げたゴーストタウン。
最上部エリア(上部)、軍艦島エリア(中部)、墓地エリア(下部)に分けられており、
設定画の書き込みによると、最下部のビルの中身はすべて墓になっている。





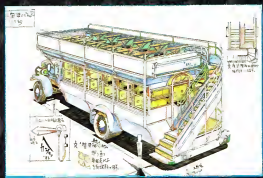
橋の上のバス停

ほむらが、ゲームセンターにいた杏子と電話をしながら向かったバス停。
高さの違う丸い街灯や、いくつも並べられたバスの時刻表が印象的。



バス

杏子と共に風見野市へ向かおうとしたときのバスを、
ほむらは自分の身がどうなっているかの確認にも
使おうとした。二階建て仕様で、二階部分のベンチは
木製となっており、ゆるいカーブを描いている。



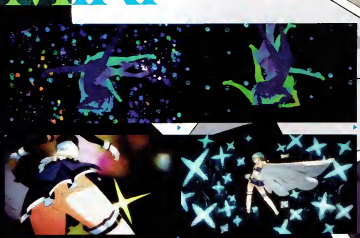
美樹さやか

CV:喜多村英梨

魔法少女になって悩み、苦しみ、最後には魔女へと変わり果ててしまったさやか。しかし今は仲間たちと共に手を取り合って戦い、恭介と仁美の仲を見守っている。悲しみを乗り越えたさやかは、より強い心の持ち主となっていた。そして彼女は円環の理の"かばん持ち"として、この世界で行われていることを知りながらも、静かにほむらの行く末を見守っていたが……。

SAYAKA MIKI

『……やっぱりあたし、心残りだったんだろうね。あんたを置き去りにしちゃったことが』



前後編でのさやか

「あたしって、ほんとバカ」

さやかは幼なじみのための願いごとでキュゥべえと契約した。魔法少女となったばかりのころは希望に満ち溢れていたが、魔法少女の真実を知ったことで次第に心が荒み、親友のさとかさえ拒絶してしまう。そしてさやかは最後には魔女となり、消滅してしまった。しかしその後、さとかの願いによってさやかは救われ、バイオリンを再び演奏する幼なじみを見ながら円環の理に導かれていった。

リハビリを続ける恭介を必死に励ますため、甲斐甲斐しく病院に通うさやか。だが春介は恭我が治らないことに苛立ち、好きだったはずの音楽を聴くことすら苦痛に感じてしまうようになる。そんな姿を見たさやかは、キュゥべえとの契約を決断する。

魔法少女になるということは人でなくなるだけでなく、最終的に魔女になることを意味する。何も知らされず契約してしまったさやかは、キュゥべえの悪感通りにソウルジェムを濁らせ、魔女となってしまう。

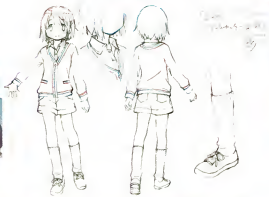
キャラクター設定画

さやかの新編での魔法少女になったときの設定画は、前後編に引き続き音楽記号の髪飾りを身に付けた姿。また新規の私服姿はゲームセンターでクレーンゲームをしているときのもので、ブルーのシャツにカーディガン、ボトムスはブラウンのショートパンツと、さやからしいアクティブな印象の格好となっている。

表情集色設定

制服色設定

私服ラフ設定

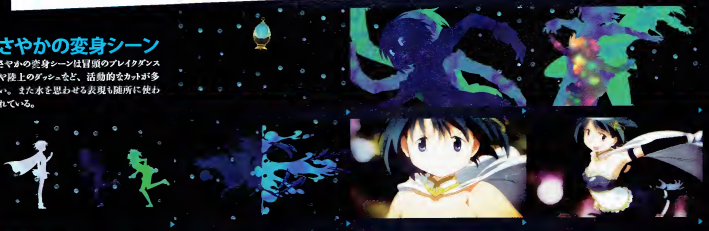


蒼樹うめ私服原案

魔法少女姿色設定

さやかの変身シーン

さやかの変身シーンは冒頭のブレイクダンスや陸上のダッシュなど、活動的なカットが多い。また水を思わせる表現も随所に使われている。



新編でのさやか

ひとつ成長して

一度どん底を経験したさやかは、かつての思い人と友人の仲を応援できるようになるほど精神的に成長し、たくましくなった。

すべてを知っていても

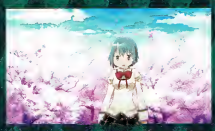
この世界に対する違和感を突き止めようとするほむらに対し、さやかはほむらの現状を知った上で、この世界も悪いものではないと言う。

杏子への心残り

まどかに救われたさやかだったが、杏子を残して行ってしまったことが心残りだった。だが夢のようなこの世界があったおかげで、その思いは杏子に伝えられた。

最後の抵抗

ほむらが悪魔となり書き換えた世界で、さやかはそうして以前の記憶を残していた。しかしすぐにその記憶は封じられてしまう。



百江なぎさ

CV:阿澄佳奈

NAGISA MOMOE

いつのころからかはわからないが、ずっとマミの側にいる可愛らしい不思議な生き物・ベベ。マミの戦闘と心のケアをし、これまで二人は一緒の時間を過ごしてきた。だがベベの正体は、百江なぎさという魔法少女だった。チーズが大好きで、容姿も言動もマミたちよりもずっと幼いなぎさ。彼女は円環の理をほむらのもとへ導くという、大事な使命をしっかりと果たすか……。

「なぎさはもう一度チーズが食べたかっただけなのです」

前後編では

マスコットのようなベベだが、かつてはお菓子の魔女として魔法少女たちと戦ったこともある。基本が大人院していた病院に結界を張っていたが、マミにつづいて戦ったほむらによって倒されてしまった。

見た目は愛らしい姿をしているが、口の中から新しい体が現れる。その特性によりマミは不意を突かれ、命を祭とすことになった。

なぎさの変身シーン

ベベの姿でお菓子の詰まったミキサーに飛び込み、それをなぎさの型をしたガラスに流し込むと魔法少女姿のなぎさになる。ダンスのようなまどかたちの変身シーンとは違い、かなり特徴的な映像になっている。

キャラクター設定画

なぎさは、蒼樹うめがテレビシリーズのお菓子の魔女から原案を作り、そこから設定画が起こされた。髪の色は原案では今髪だが、設定画の段階で白に変更されている。なぎさの姿は採用されたもの以外に、髪が短く若干大人びた別の案もあった。またべべの姿は、劇団イヌカレーの原案を元に設定が起こされている。

私服色設定

魔法少女姿色設定

べべ色設定

蒼樹うめ私服原案2

蒼樹うめ私服原案1

新編でのなぎさ

いつでもマミの側に

魔法少女たちと共に戦うべべ。名付けたのはマミで、着ている服も彼女が作っている。人間の言葉は話せないが、みんなとの意思疎通はできる。

様々な姿

べべはマスコットのような姿以外に、いくつもの形態を見せている。ナイトメア戦では大きな口をもった姿になって、ナイトメアを飲み込み、浄化した。

真実を伝えるため

べべの正体を巡って歩うマミと圧むら、圧むらが語った魔女という言葉にマミが疑念を抱いたとき、彼女に事情を説明するため、べべは本当の姿を晒す。

円環の理の使命

さやかと一緒に円環の理の手助けのためやってきたなぎさだったが、圧むらの世界改変によってその使命を忘れてしまう。

まどかとの再会

呪いを募らせ、絶望に沈み、魔女として生まれ変わったほむら。そんな彼女を救うために、魔法少女たちは戦う。ほむらを円環の理に導いてもらうため、本当のまどかと再会させてあげるため――。少女たちの願いは魔女の結界を打ち破り、キュゥべえの企みを打ち崩す

6 処刑台の上に立つまどかたち。仲間であるほむらが魔女となった今、その姿に何も言うことができない

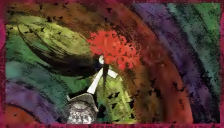
1 アナログ的な光の明滅の後、カウントダウンが始まる。まどかは、物語から不安げな表情を浮かべて覗き込む。

2 ほむらとさやかが涙していた裏路地。その水面に映るカウント。逆光を受けたさやかが建物の間を横切る。

怖がらないでやって。ああ見えて一番辛いのはあいつ自身なんだ……

3 高上から見た歩道に映るカウント。ベベのそばでしゃがんでいたマミは、静かに立ち上がって遠くを見つめる。

4 壊れたカフェ。杏子は頭の半分がないほむらの肩をそっと抱くる。うつむいた彼女は何を思っていたのだろう?



5 くるみ割りの魔女が歩くたび、涙のように肩がこぼれ落ちる。空には鳥がうずまき、地には兵隊が行進していた。

9 ベベからこれまでの事情を聞いていたマミは、キュゥべえに背を向ける。足元にはキュゥべえを威嚇するベベ。

12 目玉がスロットのように回転しはじめたベベ。弾かれたように空中へ飛び出し、お菓子が入ったボウルへ落下

10 「君ならほむらを救えるはずだ」と言うキュゥべえ。まどかは少しピクッとし、困った表情で見つめる。

7 そんな少女たちに対し、キュゥべえは言う。「あれは残美ほむらなんだ。君たちは仲間と戦う気がいい?」

11 さやかは、不安げなまどかの肩に手を添えて優しく言う。「さっきあたしが言った通りにやればいい」

8 身を乗り出して訴えるキュゥべえに、杏子は皮肉たっぷりに言い放つ。「へぇ、あんた普通にしゃべれたんだ」

18 キュゥベえの質問に答えながら魔法を操るなぎさ。彼女の足元では、お菓子の魔女の手下がくるくると回る。

わたしたちは、かつて希望を運び、いつか呪いを振り撒いた者たち

13 べべはなぎさの姿に変身。ラッパを吹いて魔法を発動させると、空へ打ち上げられた泡が爆発する。

14 建物の影からなだれ込んで来たくるみ割りの魔女の兵隊たちは、槍を構えて通りを突撃していく。

22 くるみ割りの魔女の頭から伸びた時計の針。人魚の魔女は剣を振り抜いて、それらをバラバラにする。

19 さやかは、なぎさの言葉に続けて自身の存在について話す。「円環に導かれ、この世の因果を外れた者たち」。

15 「あわてなさんな」という言葉とともにシルエットで浮かび上がったさやか。剣をみずからの胸に突きたてる。

23 状況がつかめず、不安そうな表情を浮かべるまどか。そんな彼女に、空中ブランコに乗ったマミが声をかける。

20 まどかの記憶と力を運ぶために、さやかとなぎさは、キュゥべえの目を盗んで立ち回っていたという。

16 さやかの体から取り出されたハートは黒い液をこぼし、彼女を覆っていく。やがて地面から人魚の魔女が登場。

24 マミはまどかを抱き上げて空中へと離すと、「鹿目さん、私たちも行くわよ!」と彼女の手を取る。

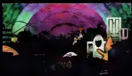
21 顔だけがべべのようになったなぎさは、次々にケーキドームへと魔女の手下を取り込んでいく。

17 魔女としての力を発動させるなぎさとさやかを見たキュゥべえは、「君たちは、一体——」と問いかける。

Inside Story

くるみ割りの魔女

みずから呪いを募らせて完全に魔女となったほむら。彼女は処刑されることを望み、処刑台へ向かって手下と行進していく。劇団イヌカレーの設定によれば、その処刑台があるのは、まどかとほむらが会話していた丘のある公園だとのこと。



かつての魔女たち

さやかは人魚の魔女を呼び出し、なぎさの周りにはお菓子の魔女の使い魔が現れ……というように、かつての魔女やその使い魔たちが、くるみ割りの魔女との戦いに加わる。中でも薔薇園の魔女の手下は、テレビシリーズのころとは異なり、人魚の魔女に合わせたかのような脚になっている。

魔女のタイプ

なぎさはみずからが変身してお菓子の魔女となっていたが、さやかは自分自身とは別に人魚の魔女を呼び出し、戦わせている。円環の理に導かれた魔女たちにも、いろいろなタイプがあるようだ。

「misterioso」

まどかとマミが参戦するのをきっかけに、挿入歌が流れだす。Kalafinaが歌うこの「misterioso」は、劇場版のテレビCMにも使われていた曲だが、本編では魔法少女たちの大バトルというクライマックスで使われた。

まどかとほむら

くるみ割りの魔女となったほむら。
そんな彼女を救おうと、まどかたちは立ち上がる。
それは、かつての魔法少女が運命づけられていた
"魔女"との戦い。
希望を願う少女たちは、呪いを振りまく者の魂を救済するため、
戦いへと身を投じていく――

まどかが放った矢は、なぎさの魔法と混じって空へと上っていき、結界にヒビを入れる。

やめて！　もうやめて！
私はこの世界で
死ななきゃならないの！

だーかーらっ、ひとりで
背負い込もうと
するなっての！

偽術の子供たちに、さやかは回転しながら剣で打ち込んでいく。しかし、走り込んで来た子供に蹴り飛ばされ……

……胸糞悪くなる夢を見たんだ。
あんたが死んじまう夢を。
でも本当はそっちが現実で、
今こうして二人で戦ってるのが
夢だって……
そういうことなのか？　さやか……。

さやかを救出した杏子は、つぶやくように彼女に言葉をかける。

●さやかと杏子
杏子のことが心残りだったと言うさやか。その想いを伝えた後、二人は自のあったヨシビプレイで戦っていく。その思いは人魚の魔女にも伝わったのか、魔女が振るっていた一刀の剣は、杏子の扱うような槍に変わる。

何の未練もないつもりでいたけれど、それでも結局、こんな役目を引き受けて戻って来ちゃったなんて……やっぱりあたし、心残りだったんだろうね。あんたを置き去りにしちゃったことが。

胸中合わせて杏子の言葉を静かに聞いていたさやかは、申し訳なさそうに微笑むと、杏子の手をそっと握る。

なぎさは、もう一度チーズが食べたかっただけなのです。

手を取り合っていたさやかと杏子。その前になぎさが現れ茶々を入れると、さやかは「空気読めっての」と言い返す。

馬ッ鹿野郎……。

さやかとなぎさのやりとりを見ていた杏子は、顔を上げてニヤリ。さやかとともに長盾を振り回していく。

ティロ・フィナーレ！

ビルを割って現れた列車の後ろには巨大砲が。ニヤはその上へと着地し、腕を振り上げる。

●ティロ・フィナーレ

ここでのティロ・フィナーレは、パフェを載せた列車砲から発射された。ちなみにパフェには、ラズベリー、リンゴ、チーズ、メロンが盛られているが、これはどれもナイトメアを浄化した様式で歌われていたもの。ただしほむらの歌っていたカボチャだけはない。

ほむらちゃん……。
さやかの楽譜の上を走るまどかは、空へと矢を放つ。それは世界に大きな穴を開けて……
あれを壊せば、あんたは自由になれるんだ。ほむらインキュベーターの干渉を受けないまま、外の世界で本当のまどかに会える！
空が割れ、キュゥべえの観測レンズが表を覗き、まどかは、ほむらのもとへ上昇してまっていく。
何があっても、ほむらちゃんはほむらちゃんだよ。わたしは絶対に見捨てたりしない。だから、諦めないで。
ほむらに銃を向けられていた三つ編み姿のほむら。まどかの声に顔を上げると、窓から陽が差しのべられて……。
ごめんなさい……私が意気地なしだった。もう一度、あなたと会いたいって、その気持ちを裏切るくらいなら……そうだ、私はどんな罪だって背負える。どんな姿に成り果てたとしても、きっと平気だわ。あなたが側にいてくれさえすれば。
苦しんでいたほむらは、差し出されたまどかの手をとり、体を起こす。すると、魔法少女姿のほむらが現れた。

さあ、ほむらちゃん。一緒に――。

まどかとほむらが手を取り合うと、くるみ割りの魔女の頭から腕が吹き飛ぶ。二人でひとつの大きな弓を持ち、空へと矢を放つ。

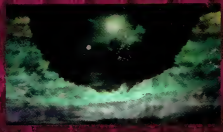
もう私は、ためらったりしない……。

……訳が分からないよ。

●「訳が分からないよ」
テレビシリーズ6話でのキリフを、キュゥべえはまた繰り返すことになる。ここでのキュゥべえの声はいくつも重なっているが、これは前に出てきたキリフ「調整してるのさ」と同様に、複数パターンを収録した音声を重ねて使っている。

33 記憶を取り戻したまどかは、「私はほむらちゃんのために……」と女神の微笑みを浮かべる。

30 二人は地平線を見ていた。差し込む光に気づき、静かに立ち上がった杏子。「……忘れが、西日まどか？」



25 干渉遮断フィールドは張られ、くるみ割りの魔女の結界も解かれると、みんたは現実世界へと戻っていく。

34 カボチャの馬車に乗って現れたさやかとなぎさ。彼女たちもまた、円環の理に導かれた者たちだ。

31 マミは空を見上げながら、優しい声で答える。「いつか私たちを導く、円環の理……」

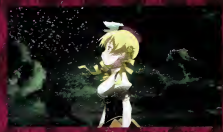
26 自転車の上で倒れたほむらを、そんな彼女の傍らにやって来たマミは、静かにソウルジェムを置く。

35 ほむらのもとへとゆっくりと降りていくまどか。彼女の後光で、ほむらも照らされていた。

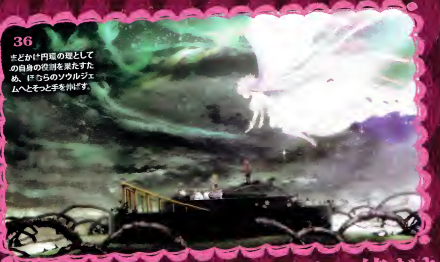
32 夜の空に浮かび上がった花の道と太陽。そこから降りて来た人影は、まどかのものだった。

27 ほむらの胸の上に置かれた彼女のソウルジェムは、呪いを浄化しきれずに黒く濁りきっていた。

28 仁美や恭介、和子先生、まどかの家族など、連れ込まれていた犠牲者たちも現実世界へと戻って来る。



29 「行っちまったのか？　さやかも、あんたのべべも……」と言う杏子に対し、マミは穏やかな声で告げる。



36 まどかが円環の理としての自身の役割を果たすため、ほむらのソウルジェムへとそっと手を伸ばす。

さぁ、行こう。これからはずっと一緒だよ

Inside Story

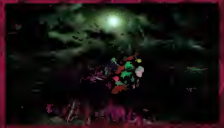
解放された人々

ほむらの世界が崩れたことで、ほむらにさっぱり呼び寄せられていたまどかの家族、志筑仁美、上条恭介、和子先生らも、元の世界に戻ってくる。巴先生らも、元の世界に戻ってくる。巴のた上官は手を向けているのは、クラスメートの中沢。

かぼちゃの馬車

まどかがほむらを迎えに行くとき、カボチャの馬車に乗っている。ナイトメア浄化の女王茶会でほむらが歌っていたのもカボチャだったので、ほむらのために形作られた馬車なのかもしれない。ちなみにこの馬車は、テレビシリーズでワルプルギスの夜登場時に出てきた象に引っ張られている。

44 世界が書き換えられていく中でキュゥべえは、ほむらに「何が起きてるんだ？」と問う。



42 ほむらのソウルジェムからあふれた暖かい光は、やがて全てを包み込み、世界を書き換えていく。

37 ほむらは目を少しうるませながら、夢を見るようにつぶやく。「……そう、そうね。このときを待ってた」。

45 ほむらのソウルジェムから生まれたダークオーブ。彼女はそれを飲み込むと、自信に満ちた微笑みを浮かべる。

43 波に揺られるように漂っているほむらは、みずからのソウルジェムをくわえ、噛み砕いてしまう。

38 微笑したほむらは、自身のソウルジェムへと伸びていたまどかの手を掴む。まどかは驚きを隠せない。

46 キュゥべえに何者かと問われたほむらは、「悪魔とでも呼ぶしかないんじゃないかしら？」と答える。

これこそが人間の感情の極み。
希望よりも熱く、絶望よりも深いモノ――愛、よ

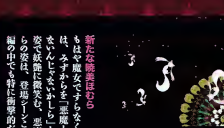
39 すると、ほむらの周囲の空間は歪み、ソウルジェムは妖しく輝き、さやかは「あんた一体ナニと問うが――。

40 まどかの手を掴んで離さないほむら。「この想いはまどかのためだけのもの」と熱烈とした微笑みを浮かべる。

48 ほむらは、キュゥべえに対し冷ややかな笑みで言う。「あなたたちの存在が必要なの、協力してもらうわよ」。

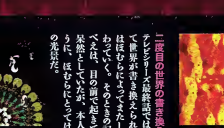
47 人類の感情を利用するのは危険だと感じたキュゥべえは、逃げかうとするが、ほむらに捕らえられてしまう。

41 ひび割れていくほむらのソウルジェム。それは彼女の周囲にも及び、まどかは分離してしまう。



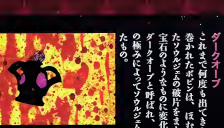
新たな暁美ほむら

もはや魔女ですらなくなったほむらは、みずからを「悪魔とでも呼ぶしかないんじゃないかしら」と言う。ドッペルの姿は、従来の、悪魔とでもいえるほむらの姿とは、雰囲気が異なっている。



二度目の世界の書き換え

テレビシリーズ最終話では、さらにほむらの手によって世界が書き換えられた訳、新編では世界が書き換えられたとしても世界が変わっていく。そのときの前兆ともいえるような、目の前で起きている出来事には、「ほむらの力」が関係しているようだ。ほむらにとっては、これは二度目の光景だ。



ダークオーブ

これまで何度も出てきたピンクの糸が巻かれたボビンは、ほむらが喰べる前に、ダークオーブを吸収することで、宝石のような結晶に変化する。これは、ダークオーブを吸収することで、「黒い魔女」と呼ばれ、ほむらの感情の極みにまでマイクロメジャーが再現されたもの。

「待たせちゃって、ごめんね」

鹿目まどか

円環の理

まどかへの愛を貫いたほむら

円環の理は、誰にも観測されず、干渉もされない存在。魔法少女が倒れ魔女になろうとするとき、その姿を現わし世界の理の外へ導いて行く。彼女は、かつて再会の約束をしたほむらのもとへやって来たが……。

円環の理の紋章

『これからはずっと一緒だよ』。そう言ってほむらと再会したまどか。しかしほむらによって、円環の理からまどかが人だったころの記憶を奪われてしまう。

キャラクター設定画

色設定を見ると、『髪の先は常にフレーム外』『羽根は背中にひっつけない』など、背面の注意事項が書かれているのがわかる。また大人びた衣装や白を基調としたドレス、スカートの裏に広がる宇宙などからは、とても神々しい印象を受ける。

色設定

衣装色設定1

衣装色設定2

「……ええ、そうね。このときを、待ってた……」

暁美ほむら

悪魔へと覚醒

悪魔となったほむらの紋章

「もう二度とあなたを離さない」。そう言ってほむらは円環の理の力を奪い、新たに世界を書き換えた。そして彼女はキュゥべえすら利用しようとする。

すべての魔法少女のために祈ったまどかと

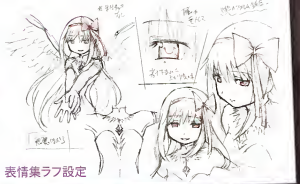
ほむらはまどかが円環の理になるのを止めるべきだったと気付く。そして彼女は自身が円環の理に導かれるその一瞬にかけ、まどかを取り戻す。その後、神にも等しい存在を愛の力によって切り裂いたほむらは、みずからを悪魔と名乗る。

キャラクター設定画

悪魔となったほむらは、リボンと背中が大きくなりたドレス、そして黒い羽が特徴的で、スカートの裏には暗黒が広がっている。表情集の妖しく笑う姿は、まさに神を貶めた悪魔の表情と言える。

蒼樹うめ衣装原案

衣装ラフ設定



表情集ラフ設定

書き換えられた世界

聖なるものを貶め、蝕み、悪魔となったほむらは、新しい概念を誕生させる。
それは、すべてまどかのため。彼女に対する愛の表れ。
世界を書き換えたほむらは、愛するまどかとの平穏な日常を取り戻し――

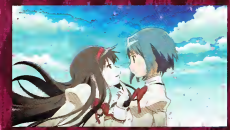
6 ほむらの力で記憶を書き換えられ、明を抱えるさやか。その二人のそばを、なぎさが楽しそうに駆け寄ってくる。

5 しかし、ほむらが手を叩くと人魚の魔女の結界は解かれてしまう。さやかの記憶は徐々に変わりつつあった。

1 花びら舞う遊学路。楽しそうに話すほむらは、左手でカップを落とす。その音にマミは振り返るが誰もいない。

7 再び人間としての人生を取り戻せたことを喜ぶべきだというほむらを、さやかは顔を上げて睨みつける。

2 木の上でリンゴを食べる杏子は、子供に分けようとするしかし、受け取られることはなく地に落ちていった。



3 まどかの人としての記憶だけを奪ったというほむら。"魔"なる者として、神に抗うのは当然だという。

これだけは忘れない……
暁美ほむら、あんたが悪魔だってことは!

9 恭介とに美に声をかけられたさやかは、しばらく唖然としたあ、微かに涙を浮かべながら返事を返す。

8 歓喜を見せるさやかに「せめて普段は仲よくしましょうね」と言うほむら。頭にはペたったりとトマトが……

4 「あんたは、この宇宙を憎すつもりだの?」と言うさやかの背後には、人魚の魔女が涙を現していた。

Inside Story

改変された世界
一見すると普通の街並みに見える が、偽街の子供たちをはじめ、くるみ割りの魔女の使い魔たちが、違和感を持たれることなく世界に溶け込んでいる。またお菓子の魔女の使い魔の姿も、瞬だけ見られた。

世界改変後の魔法少女
ほむらが書き換えた世界でも、マミ、杏子、さやかの指にはソウルジェムがはめられている。しかし溶せそうに走るなさの指にはソウルジェムの指輪は無い。

ほむらの表情
新たな世界では、ほむらの顔つきが以前とはがらり変わっている。この表情を描くための設定画像も新たに描き起こされた。

17 ほむらはまどかから体を離すと、彼女の肩を強く掴り問いかける。「あなたは、この世界が嫌いと思う?」。

15 質問に答えていたまどかは、何かを思い出すように語りだす。「もっと違う姿、違う役目があったはず……」。

10 鹿の焼き加減についてーーーまりしゃべり続ける先生は、教室の外で待っていた転校生を笑顔で呼び込む。

18 ほむらの質問に戸惑っていたまどかだが、髪を上げると首を見せて言う。「わたしは、嫌いと思うよ」。

16 まどかの言葉に空間が歪み、宇宙が広がっていく。遠り近ったほむらは、乱るように、まどかに抱きついた。

11 転校生としてやって来たのはまどか。おどおどしつつもぺんぺって挨拶をする。「よ、よろしくお願いします」。

19 まどかの肩から手を離したほむらは、妖しい笑みを浮かべながら髪のリボンを解き、歩きだす。

いずれあなたは私の敵になるかもね。でも構わない。
それでも私はあなたが幸せになれる世界を望むから

12 休み時間、まどかはクラスの女子たちに囲まれ囲くたっていた。そこへほむらが歩み寄り、声をかける。

13 「まどかって呼んでもいいかしら?」と妖しく微笑むほむらに、まどかは戸惑いながらも頷く。

21 まどかの髪を結い終えたほむらは、涙を浮かべて微笑む。「やっぱり、あなたのほうが似合うわね」。

20 リボンを手にしたほむらは、まどかの頭を掴らえると、彼女の髪の毛を半とめて結っていく。

14 ほむらに校内を案内してもらっていたまどかは、「久しぶりの放課は、どう?」と問われ……。

イヤーカフス

ダークオーブは イヤーカフスの形態で、ほむらの左耳に付けられている。劇 団イメカレーの設定では、トカゲ型 になり、勝手に歩き回ることもあるこ とらしい。また宝石部分 に はまどかの力が封じ込められている。

赤いリボン

あってまどかから貰ったほむらに再会の約束と共に託されたリボンを、今度はほむらがまどかに結ぼうとする。与えるために、まどかがほむらに渡したリボンは2本あったが、ほむらはそれをうまくつなぎ合わせて1つのリボンとして使ってたようだ。

男子プリコ

まどかとほむらは、度すべての収録を終えた後で、ほむらだけ再のビデオが行われた。BDに収録された完全生産限定版ではその収録のライブ、録り直されたライブの両方を聴けるので、ぜひ比べてみよう。

エンディングアニメーション
鈴木博文

――「君の銀の庭」を聴いたときの印象や、新房総監督とお話しされたことがありましたらお聞かせください。

「君の銀の庭」を初めて聴いた印象は、なんか怖い詩だなと思いました。総監督からはテレビシリーズのときと同じく、特に注文はありませんでしたので、まったくフリーな感じに作らせていただいたのですが、それがかえって作業の最後まで内容を二転三転させることになってしまいました。当初は、あの歌詞をそのまま再現するアニメーションを考えていたのですが、さすがにちょっと暗くなりすぎるようだったので変更しました。画面の雰囲気はテレビシリーズとは、そうかけ離れないように処理しています。

――エンディングアニメーションを作成されるにあたって、こだわられた点などはありますか？

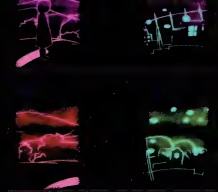
最後に二人が手をつないで走って行くカットだけは、なぜか最初から決めていました。映画のラストがどんな結末であれ、その場面だけは入れておきたかったのです。実はあの二人は「ほむらとまどかのようにも見える女の子」のつもりだったのですが、まんま「ほむらとまどか」になってしまいましたね……。

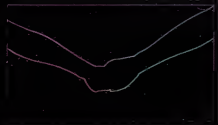
――そのほか、考えられたことなどありましたら、お聞かせください。

フルコーラスのエンディングはその長さより、サビが二度も三度も来ることで映像の配置にかなり悩みました。劇場作品のエンディングは、無地にテロップのみという印象を持っていたので。

――改めて作品に関われての感想などお聞かせください。

『魔法少女まどか☆マギカ』はテレビシリーズ、前後編の映画を経て今回さらにほかに類を見ない独特の雰囲気を持ったフィルムになっていますね。やはり大好評のようで、そんな作品に参加させてもらっているのは、本当に運がよかったと思っています。



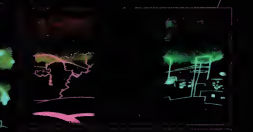


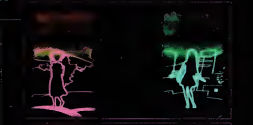
エンディングテーマ
「君の銀の庭」

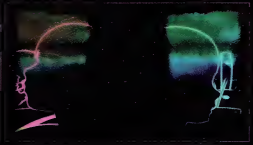
■歌／Kalafina

■作詞・作曲・編曲／梶浦由記

まどかとほむらのようなシルエットが、曲に合わせて体を揺らしており、最後には二人は手をつなぎ画面の奥へと消えていく。







月夜の公園で

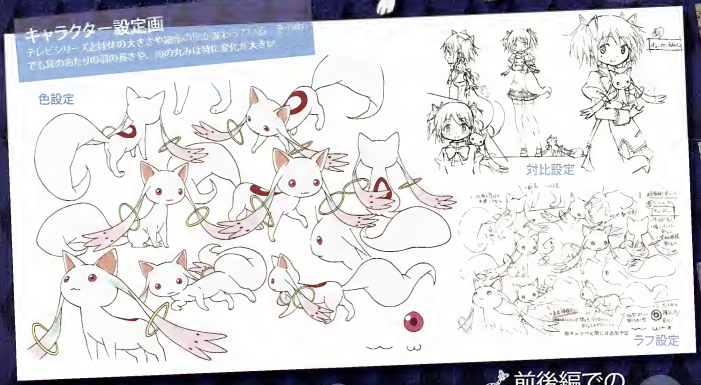
書き換えられた世界。高台の公園にほむらはいた。まどかを想いながらひとりで踊るほむら。
その姿を月が優しく照らす。彼女の足元に転がるキュゥべえ。震える瞳の奥には闇が蠢いていた——

キュゥべえ KYUBEY

CV:加藤英美里

まどかといつも一緒に行動している謎の生物。「きゅー?」という可愛らしい声で鳴くその姿には、かつて数多くの魔法少女から恨みを買ってきた非情なインキュベーターとしての面影はまったく感じられない。しかし、すべてが幻で覆われたこの世界の裏側で、着々とみずからの計画を進めていた。

「君たち人類の感情は利用するには危険すぎる」



新編でのキュゥべえ

まどかの側で

ナイトメアと戦うときも、学校やマミとのお茶会でも、常にまどかと一緒にいるキュゥべえ。その姿は愛らしく、まるでペットのよう。

ほむらに捕らえられて

人間の感情を利用するのは危険すぎると感じたキュゥべえは、人類から撤退することを決める。だが世界に満ちた呪いを処理させるために必要と、ほむらに捕らえられてしまう。

前後編での キュゥべえ

「訳が分からないよ」

魔法少女とさって魔女と戦う代わりに、キュゥべえはどんな願い事も叶えてくれる。しかしその裏には宇宙の破滅を防ぐための効率のよいエネルギー回収という目的があった。

まどかにより世界が改変されたことで、魔女に関する記憶を失ったキュゥべえ。しかしほむらから魔女や円環の理のことを聞き、興味を示す。

鹿目詢子 CV:後藤邑子
JUNKO KANAME

まどかの母。バリバリと働くキャリアウーマンだが、家では寝起きが悪かったりと、ちょっとだらしないところも。家族はもちろんのこと、親友の和子や娘の友達である仁美や恭介のことも気にかけている、心優しい女性。

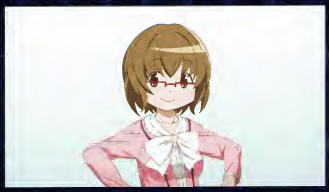
鹿目知久 CV:岩永哲哉
TOMOHISA KANAME

まどかの父。専業主夫として、外で働く妻や子供たちのことをいつも温かく見守っている。料理上手なことに加えて、家庭菜園も手がけるなど主夫としての腕は確か。

鹿目タツヤ CV:水橋かおり
TATSUYA KANAME

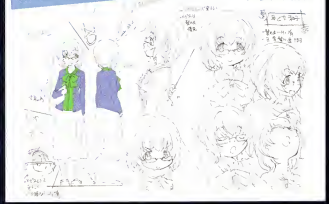
まどかの弟。まだ3歳で言葉はうまく話せないが、元気いっぱいの笑顔を鹿目家に振りまいている。朝は詢子のふとんの上で、一生懸命起こそうとすることも。

早乙女和子 CV:岩男潤子
KAZUKO SAOTOME



まどかたちのクラスの担任教師。なぜか恋愛関係でうまくいかないことが多いらしく、ついには世界の終わりに、駄示録だと生徒たちの前で口走るように。しかし、すぐに気持ちを切り替えて、転校生のほむらを紹介した。

キャラクター設定画　和子衣装設定



志筑仁美 CV:新谷良子
HITOMI SHIZUKI

まどかやさやか、杏子たちのクラスメイト。自分の夢に向かってがんばる恭介の姿に憧かれ、交際するようになる。だが、恭介となかなかデートできないことに不満が募っていき、ナイトメアを生み出すこととなってしまう。

キャラクター設定画　仁美衣装設定

中沢 CV:松岡禎丞
NAKAZAWA

まどかのクラスメイト。教室の一番前にいるため担任の和子先生から指されることが多い。テレビシリーズでは恋愛関係の愚痴から目玉焼きの焼き加減について尋ねられていた。

上条恭介 CV:吉田聖子
KYOSUKE KAMIJO

さやかの幼なじみで、天才的バイオリニスト。次の発表会へ向けてのレッスンに励む日々を過ごすが、そのせいで交際を始めたばかりの仁美と会う時間が減ってしまっている。

来場者特典紹介

週替わりで来場者特典を配布するキャンペーンが実施された新編。ミニ色紙や描き下ろしポストカードなど、様々なグッズが配布された。そんな豪華な来場者特典を紹介していく。

第2弾 スペシャル原画ポストカード

公開第2週の11月2日～8日まで配布された原画仕様のポストカード。まどかやなぎさを含むた、全7種類。

まどかVer.

マミVer.

杏子Ver.

さやかVer.

キュゥべえVer.

なぎさVer.

ほむらVer.

第1弾 Magica Quartet寄せ書きミニ色紙

映画公開第1週目に配布された全5種のミニ色紙。蒼樹うめ描き下ろしイラスト+Magica Quartetによる寄せ書きが入っている。

円環の理Ver.

マミ&なぎさVer.

まどか&ほむらVer.

ほむらVer.

さやか&杏子Ver.

第3弾 35mmフィルムコマ

公開3週目の11月9日から35mm本編フィルムコマが配布された。

第5弾 魔女図鑑 -WITCHES artwork-

公開7週目の12月14日から配布が開始された魔女図鑑。劇場動員約130万人を超えたことを記念して作成された。劇団イヌカレーが描く、魔女の魅力がつまった一冊。

第4弾 総作画監督・谷口淳一郎&山村洋貴 描き下ろしスペシャルカード

劇場動員100万人突破を記念して11月23日からプレゼントされたポストカード。総作画監督二人による描き下ろしで、表面はまどか、裏面はほむらが描かれている。

第8弾 特製ミニクリアファイル

2014年1月11日から配布されたミニクリアファイル。新編の公開劇場拡大を記念して作成された。表にはまどか、マミ、なぎさが、裏には仁ほむら、さやか、杏子、キュゥべえが描かれている。

第7弾 ニューイヤーカード

2013年大晦日以降に新編、または年忘れ一挙上映を観た方限定で配布されたオリジナルのニューイヤーカード。煌びやかな舞妓姿のマミが描かれている。

第6弾 クリスマスカード

キャラクターデザイン・総作画監督の谷口淳一郎描き下ろしによるクリスマスカード。12月24日、25日のクリスマスに来場した人限定で配布された。

Artworks

劇団イヌカレーによる設定&ボード集

『劇場版 魔法少女まどかマギカ [新編]叛逆の物語』第一弾キービジュアル
原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト　背景：スタジオぢゅ〜りっぷ

1. ベベ

マミといつも一緒にいるベベは、その姿を多様に変えられる。

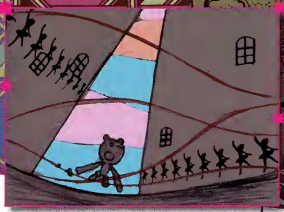
お菓子の魔女。かつて執着の夢を見た。マミの家に突如現れた謎の生き物。「ベベ」と名づけられるが、その正体は円環の理からやって来たお菓子の魔女。出会った当初はかなり無口で無表情だったが、いつの間にか今のような有様に。ちょっとうるさい。新しい服はマミの手製。巴マミは、この魔女が最後に見たこわい夢に出てくる人に似ている。（来場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）

劇団イヌカレーコメント

ベベについて

アタマわるい犬みたいにしました。かなり良い具合に動いてくれたおかげで予想より可愛くなってよかったです。ソファーから落下するところが好きです。

逃走中のお菓子の魔女とお菓子の魔女の手下たち。その役割はチーズの探索とチーズの看病。ほむら救出時、看護師姿の手下はマミの空中ブランコ移動を手伝い、ネズミ型の手下は女きさの周囲をとにかく回っていた。（来場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）



2. イントロダクション

初めて登場したナイトメアは、
魔法少女に追い詰められ浄化された。

劇団イヌカレーコメント

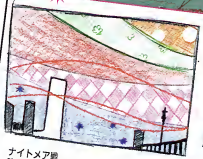
イントロダクションについて

本編は春の話ですが、異空間上では今回、
冬(寒い)イメージを強く出しています。

・ビルのガラス面や窓には、
ディフォルメアニメ
(理想像)が映る。
ポーズ必ずしも実物と
同じではない。

・手は
映り込まない。

建物の壁面に 子供バレリーナの影たくさん。
・害はないので 皆ガン無視。



ナイトメア戦
建物などは通常タッチ。
空のみパッチワークのような(明るい)
建物の間などに毛糸流れてる。

建物や人物は
夜色のまま。
空だけ明るい

・対比
そこそこでかい。

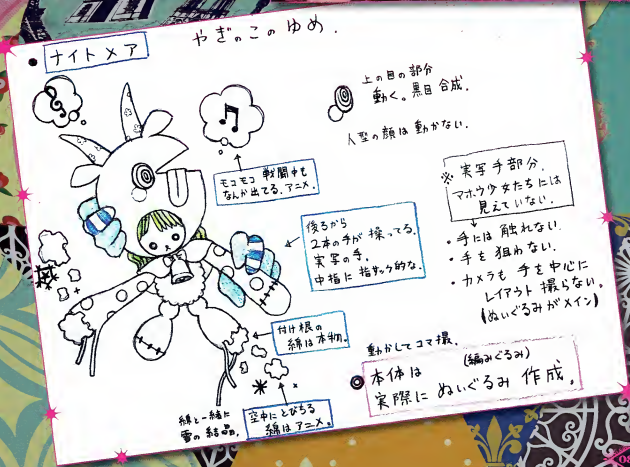
3.仁美のナイトメア

恭介との関係が上手くいかない仁美は、ナイトメアになってしまう。

劇団イヌカレーコメント

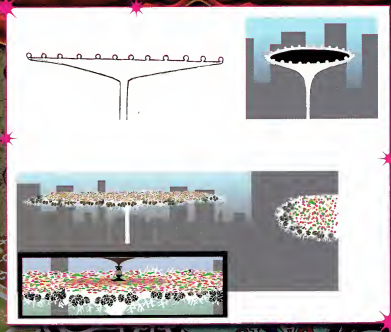
ナイトメアについて

似たようなヌイグルミにするか、別の形にするか悩みましたが、魔女と違う部分を強調したかったので共通性のあるデザインにしました。



4.お茶会

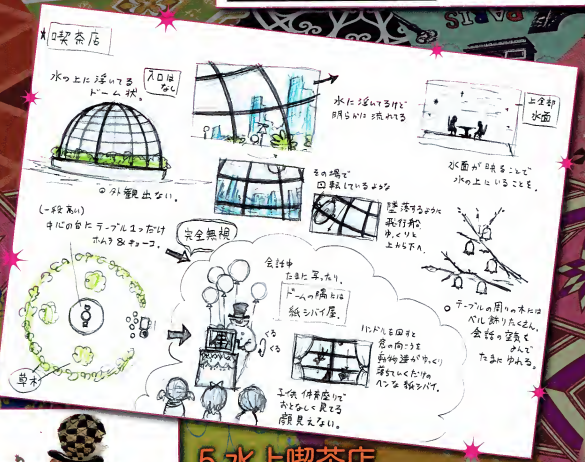
仁美のナイトメアを、魔法少女たちはお茶会の儀式で浄化した。



劇団イヌカレーコメント

浄化のお茶会について

イントロダクション同様、言葉と食べ物で魔法をかけています。ここでは太らせて食べてしまう魔女の儀式も善行になっています。秘密の会なので見ている方は疎外感と多少の気味悪さを持って頂ければ良いです。



5.水上喫茶店

ほむらは喫茶店で杏子に、この世界の違和感について相談する。

劇団イヌカレーコメント

水上喫茶店について

テーブル上のコップが増えていくのは偽街の子供たちが勝手に置いていくからです。いつの間にかメガホムのサイフからお金が消えてます。

6.バス停と三叉路

ほむらと杏子が風見野に向かうために行ったバス停と三叉路。

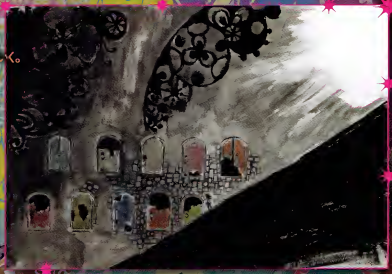
劇団イヌカレーコメント

三叉路について

そもそもあれは本当に三叉路なのか？　と思われた方もおられるやもしれませんが、心が清らかなほむらと杏子にはちゃんと三叉路に見えているから全く問題ありません。夢の果てをイメージしています。

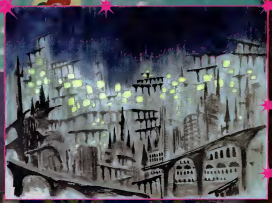
7.地下へ至る道と井戸

魔女の結界に気づいたほむらは井戸の地下道を歩いていく。



8.ゴーストタウン

ほむらとマミはベベを巡ってゴーストタウンで銃撃戦を繰り広げた。



劇団イヌカレーコメント

ゴーストタウンについて

採石場でこそありませんが、ここでなら思う存分鉛玉を振るっていただけます。

9.偽街の子供たち

偽街のイメージボードとそこに度々登場する子供たち。

偽街の子供たち。その役割は、泣き屋。葬列を盛り上げるために涙の芝居をする着せ替え少女人形。やって来た人形どもはイバリ、ネクラ、ウツツキ、レイケツ、ワガママ、ワルクチ、ノロマ、ヤキモチ、ナマケ、ミエ、オクビョウ、マヌケ、ヒガミ、ガンコ、最後のアイはまだ来ない。「色から生まれ空には入らず、此岸の淵こそ我らが舞台」そのちからは魔法少女にも劣らない。（来場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）

劇団イヌカレーコメント

偽街の子供たちについて

使い魔よりも偽街で起こる現象といったカンジで考えています。あまり物語の枠の中には入っていないイメージです。

10.ゴンドラ

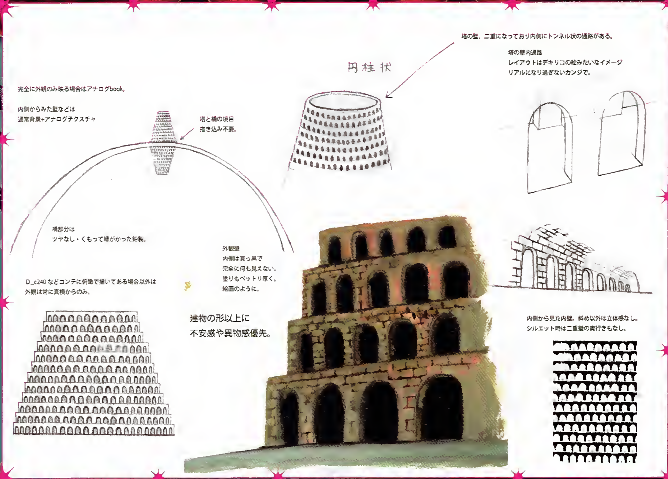
さやかと出会った後、ほむらは電飾がついたゴンドラに乗っていた。

ほむらの乗るゴンドラ

劇団イヌカレーコメント

ゴンドラについて

アトラクションにはゴンドラが欠かせません。しかし特別な訓練を受けた魔法少女以外のお友達は遊覧中には席を立たず大人しく座っていましょう。危険です。橋の上から飛び乗ってくるのも駄目です。



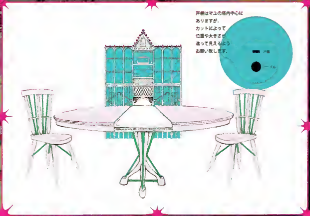
11.マユの塔

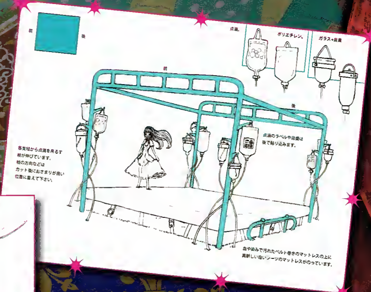
魔女になったほむらはマユの塔でキュゥべえと対峙した。

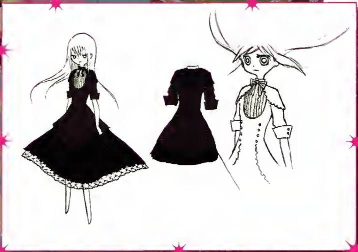
劇団イヌカレーコメント

マユの塔について

アーチ状のデザインはくどいくらい映画のあちこちに出てます。







劇団イヌカレーコメント

ほむらの黒いドレスについて

自分の葬式に出るための喪服を着ています。フリフリ部分などが、やや不謹慎ですが、自分の葬式くらいは好きな喪服ではしゃぎたいものです。

12.魔女になったほむら

ほむらはみずからの意思で魔女になってしまう。

くるみ割りの魔女。その性質は自己完結。かつて数多くの種を砕いたその勇姿も壊れてしまっては仕様がない。他に価値など持たないこの魔女が最後に望むは自身の処刑。だが、首を刎ねる程度で魔女の罪は消えない。この愚かな魔女は永遠にこの此岸で処刑までの葬列を繰り返す。（米場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）

劇団イヌカレーコメント

魔女になったほむらについて

短時間でストレートに入り込めるよう考えました。設定的にはソウルジェムの中で魔女化したので元の姿に近い半熟魔女です。

くるみ割りの魔女。その性質は自己完結。歯はこぼれ頭蓋はとろけ目玉も落ちた。もう種を砕けない頭には約束だけがみじめに植わるが、歳の中で目覚めた魔女はそれでもまだ魔法少女の姿を色濃く残す。手下達はその姿をデキソコナイと呼び恥ずかしく思っている。

13.ほむらとの戦いを前に

魔女になったほむらのもとに、魔法少女たちは駆けつける。

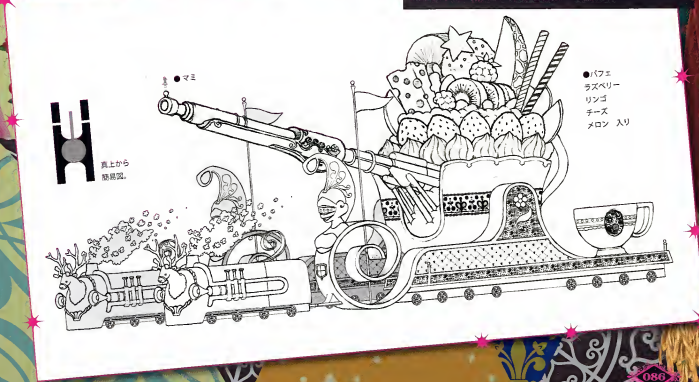
14.ティロ・フィナーレ（特盛）

くるみ割りの魔女との戦いで、マミは破壊力抜群の魔法を披露する。

劇団イヌカレーコメント

ティロ・フィナーレ（特盛）について

映画だよ！　わっしょいマミ祭りです。ベテラン魔法少女にしか出しなかった魔法。
あれも神興みたいなものだと思ってください。



15.人魚の魔女と薔薇園の魔女の手下

人魚の魔女と薔薇園の魔女の手下は、くるみ割りの魔女の手下と戦う。

劇団イヌカレーコメント

人魚の魔女について

よく見るとテレビ版とはデザインが少し変わってます。前より顔などが鎧っぽくなりました。今回前傾姿勢が多いので前掛けは外しました。

人魚の魔女

人魚の魔女。かつて恋慕の夢を見た。この魔女は円環の理の一部から再び個として切り離された。お菓子の魔女とは違い、人間体と魔女体でそれぞれ別行動が可能。この魔女は水ぎえられずどこからでも現れる。（来場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）

人魚の魔女・ハンマー・ヒゲ・ヒゲ・ヒゲ

人魚の魔女。かつて恋慕の夢を見た。円環の理は、その魂のいくつかを切り離し地上へおよこしになりました。ひとつはお菓子の姿。もうひとつは人魚の姿。そしてさらにはご自身までもが、夜露がそっと零れるよりも恭しく地上へと降りられたのです。その姿はまるで、いつかあった少女のようでした。（来場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）

薔薇園の魔女の手下

薔薇園の魔女の手下（レンタルver.）。その役割は造園。魔女の手下たちの中ではかなり従順で数も多いため、ほむら救出の主戦力として薔薇園の魔女から派遣されて来た。直接的に人魚の魔女の指揮下へ入っているため、その魔力の影響で以前とは容姿が少し異なる。胸に付けた勲章は薔薇園の魔女から付けてもらった宝物。（来場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）

劇団イヌカレーコメント

薔薇園の魔女の手下について

シナリオ時点ではヒゲの出番はありませんでしたが、職権フルバーストでねじ込みました。

16. くるみ割りの魔女の手下たち

魔法少女と激闘を繰り広げた、くるみ割りの魔女の手下。

くるみ割りの魔女の手下。その役割は刑の執行。ギロチン台へ送られる魔女の葬列を務めるブリキの兵隊。愚か者を憎み愚か者を断罪する。その重たい頭は真面目で融通が利かないため、魔女の言葉に耳を貸すことはない。人間サイズの他、巨大なブロックン級が存在。白いネズミが大嫌い。（来場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）

くるみ割りの魔女の手下。その役割はネズミの駆除。白いネズミどもを狩り立てる虫歯の騎兵。他にもブリキの兵隊たちを手伝い葬列の進行を邪魔する不届き者を排除したりする。（来場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）

くるみ割りの魔女の手下。その役割は凶報。魔女の葬列の始まりを告げるキグルミ鳥。偽街の子供たちから餌付けされているらしく、彼女らの言うことにはいくらか従うものの基本的に知能は鳥並み。群れを成して飛び回るが、被り物のせいで視界が悪くとりあえず動くものに突っ込む習性がある。通常サイズの他に巨大なブロックン級が存在。（来場者特典「魔女図鑑 -WITCHES artwork-」より）

17.干渉遮断フィールド

円環の理を支配するために、インキュベーターは観測装置を作った。

劇団イヌカレーコメント

くるみ割りの魔女の手下について

ホム兵と鳥のくるみ割り人形にヒゲを付けるか否か数日間悩みました。敵味方双方ヒゲばかりという状態もどうかと思い自粛したのですが、今となってはヒゲインフレもなしではなかったのではと後悔しています。

劇団イヌカレーコメント

干渉遮断フィールドについて

インキュベーター脅威のメカニズムにより実現しました。地球人よ、これがエントロピーだ。

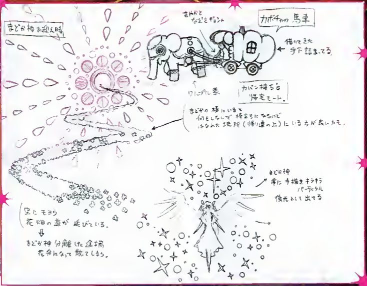
18.円環の理のお迎え

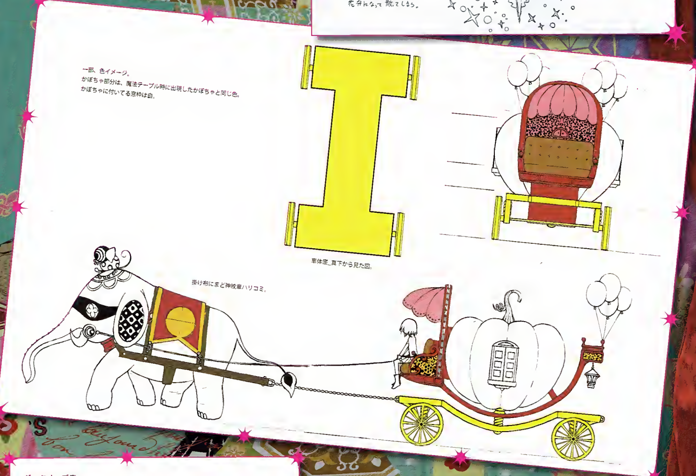
円環の理は、さやかとなぎさと一緒にほむらを迎えにいく。

劇団イヌカレーコメント

円環の理のお迎えについて

天国というよりもあの世みたいなカンジを持たせたかったので。総集編でまどかが消えたキラキラ空間もまっ暗な穴の向こうにあります。





19.ダークオーブ

ほむらは円環の理の力の一部を奪い、世界を書き換えた。

劇団イヌカレーコメント

ダークオーブについて

3DCG前提でデザインしたのでシンプルだけど角度によってすごく面倒臭い形にしました。トカゲのイヤーカフスはまだあまり変身アイテムとして使われてないアクセサリーを選びました。

劇団イヌカレーによる画面作り

新編では、テレビシリーズよりも更に強く劇団イヌカレーのカラーが画面に表れている。
多くのシーンの中から2つを取り上げて、その画面作りの手法を紹介しよう。

ナイトメアとの戦い

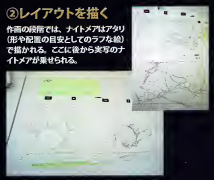
実写の映像をもとにアニメを作る手法をロトスコープという。新編のナイトメアにはこの手法が用いられたが、通常のアニメーションでは安くコマ撮りされた写真で動きが付けられた。

①ぬいぐるみの作成

まずは専門の業者にぬいぐるみのオーダメイドを依頼。冒頭のナイトメアと、仁美のナイトメアとで、2体が作られた。

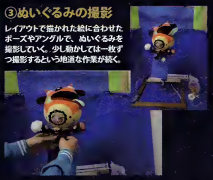
②レイアウトを描く

作画の段階では、ナイトメアはアタリ(形や配置の目安としてのラフな絵)で描かれる。ここに後から実写のナイトメアが乗せられる。



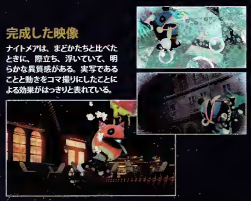
③ぬいぐるみの撮影

レイアウトで描かれた絵に合わせたポーズやアングルで、ぬいぐるみを撮影していく。少し動かしては一枚ずつ撮影するという地道な作業が続く。



完成した映像

ナイトメアは、まどかたちと比べたときに、際立ち、浮いていて、明らかな異質感がある。実写であることと動きをコマ撮りにしたことによる効果がはっきりと表れている。



ほむらの救済

魔女となったほむらがまどかによって救われようとする、映画終盤での一場面。ここでもロトスコープが使われている。

①撮影

実際の人間に、作中で描きたいポーズで動いてもらう。ここで取り上げているのは、ほむらが地に手をついたカット、そして顔を覆うカットでの動きだ。

②作画・彩色

撮影した動きをもとに、作画と彩色が進められる。このシーンでは、はっきりと絵を描き出さず、ほむらをシルエットのように塗っている。

完成した映像

実際の人間をトレースしたからこその、リアリティのある動き。ほむらの心情が生々しく描き出されている。

Staff & Cast Interview

スタッフ&キャストインタビュー

『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [新編]叛逆の物語[第二弾キービジュアル
原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーリップ

暁美ほむら役　巴マミ役

interview 斎藤千和×水橋かおり

新編で絡みの多かったほむらとマミ。演じた二人は新編の物語をどう感じ、演じたのだろうか。

打ち合わせなしでも息の合った演技

——今回の新編でお互いが演じているキャラクターに回してどのような印象を持たれましたか？

水橋　ほむらちゃんは私が想像したほむらちゃんでした。テレビシリーズの終わりであの子は絶対納得していなかったのが（笑）。「これでいいんだ」と思っていたら私のほむらじゃないなと思っていたんですけど、やっぱりそうだよねと（笑）。

斎藤　しつこいですよ（笑）。

水橋　（笑）。でも私としてはあの性格は納得しました。好きという気持ちとは少し違うんですけど、理解できるんです。親近感というか、自分があの場面に置かれたらそこで納得はできないよなと。あれいてみたくもなるし、寝ってみたくもなると思ったんですよ。そういうところはわかる気がするのでいい意味で想像通りでしたとしました。

——斎藤さんはいかがでしたか？

斎藤　マミさんは、ほむらから見た部分よりも、ほむらの際立たせ方が、とても鮮明になっていたかなと思いました。面倒がいがあったりって（笑）。あとは個人的にペアが一緒にいるのがすごく好きで、ほむらのいる世界ではほとんどそうしたというのが私の萌えポイントだったんですよ。

——もともとほむらはマミさんのことをどう感じていたんでしょう？

斎藤　ほむらはマミさんは、テレビシリーズでは相容れないようなタイプに描かれていて、仲よくなることはできなかったんですけど、新編では、ほむらはマミさんとかけっこうお話をしたりしたんですけど、ほむらはマミさんの実力をすごく認めていて「あの人はすごいという畏怖の念がすごくあるんだ」と。ほむらの中での順位の高さは、マミさんの順位がけっこう上の方だなと感じていたんですよ。

斎藤　ほむらとマミさんは、テレビシリーズでは相容れないようなタイプに描かれていて、仲よくなることはできなかったんですけど、新編では、ほむらはマミさんとかけっこうお話をしたりしたんですけど、ほむらはマミさんの実力をすごく認めていて「あの人はすごいという畏怖の念がすごくあるんだ」と。ほむらの中での順位の高さは、マミさんの順位がけっこう上の方だなと感じていたんですよ。

水橋　特にしてないよね。

斎藤　そうですね。でもお互い自体に通じたところはなかったです。

水橋　千和さんとやってるときって、いい意味でなにもなかなかしっくりきて想いてすごく真っ直ぐな演技が来ることがあるんですよ。それが想像以上に、お互いに合わせて、そこに想いが乗っかってきたりとかしてくれるんですよ。だから全然不安感はないんです。だから全然不安感はないんですよ。

斎藤　私もかおりさんからつられるときはそう感じますね。

水橋　昔からたくさん共同の親和性が高いんですよね。それはそれで千和さんが新人のころからそんな感じだったので、まるで親戚の会うような感じでしたね。

斎藤　共演するときって大体明かしら緊張感が生まれるはずなんですけど、千和さんに甘えてはずっていうのがないんですね。

斎藤　声優の中にはキャラクターになりきる人と、役を演じていても本人の色が強く出る人がいるんですが、私とかおりさんは、たぶんキャラクターになりきるタイプで同じになんですよ。だから自分が多少迷っていても、かおりさんはいつもマミさんでいてくれるんで、マミさんはこうだからこうだ、っていう言葉が勝手に出るんですよ。

水橋　（笑）。

斎藤　ジェットコースターみたいな。

水橋　演じるときも探り探りになっちゃって、「もっとハッピーにやって」という指示がありました。ハッピーなのを受け入れられないんですよね。

水橋　比較的どっしりしているようでちゃんと動く人が多くて、キャラのつかみ合わせをちゃいちゃいる必要ないので、やりやすい部分ですね。当たり前のことなんですけどなかなか難しいことなので、これをさらに上の人間でできるのはなかなかないなと思います。

斎藤　そうなんですよね。だから実は、まどかマギカの現場だと、台本をあまり読み込までいく必要がないんです。といっても、「手を抜いていいよ」というわけじゃなくて、自分のキャラクターのことさえちゃんと把握しておけばいいというのがとてもいいですね。逆にキャラクターのことさえちゃんと知らないところは、知らないままでいたいくらいなんです。流れだけ把握してればいいからね。

——役者さんがキャラクターにのり切っているときは、まるでその場で初めてセリフを言われたかのように演じることがたまにあるわけですね。

斎藤　キャラクターの感情の交差でもるから、答えを知らないこともあるんですよ。だから迫真でしゃべれるんですよ。だからお迫真しゃべれるんですよ。

水橋　そのときは自分だけが考えてるんですよ。

斎藤　そのときは自分だけが考えてるんですよ。

水橋　すみませんね、理解が足りなくて（笑）。

女性向け感覚が盛り込まれた虚淵玄の脚本

——新編ではほぼ入えろった日常シーンが前半で手に描かれていました。ご覧になってどうでしたか？

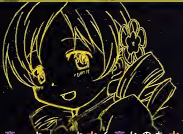
水橋　あのあたりはアレコのときに思わず見入ってしまいましたね。

斎藤　あんなに明るい微女な日常に違和感を覚えるかもしれないなと思いました。

水橋　ジェットコースターみたいな。

斎藤　演じるときも探り探りになっちゃって、「もっとハッピーにやって」という指示がありました。ハッピーなのを受け入れられないんですよね。

「マミさんってめちゃくちゃ頑固で、自分がやっていることが絶対正しいと思い込んでいる節があるけれど、私はそういう人って好きなんです」（水橋）



水橋　おかしいよね、幸せそうにしてるはずなのに（笑）。でも好きですよ。ほむらちゃんのお弁当とかイベントで売り出さないんですかね。

斎藤　色味が茶色い、おばあちゃんが作ってくれそうなお弁当ね（笑）。

水橋　キャラの性格がお弁当に出てるんですよね。

――マミのそばには新キャラのべべがいますよね。その状況はいかがでした？

斎藤　出てくるのはかなり早い段階で知っていたんですけど、どういうふうに出てくるのかはわからなかったので、いろいろ想像していたんです。まさかしゃべれないという形で来るとは思いませんでしたね。でも普通、まずべべを疑いますよね。

水橋　確かに、いつか食われるんじゃないかと思いました（笑）。

斎藤　お客さんはみんな以前のことを知っているという前提で、ああいう描き方をするのは面白いアプローチだと思いました。

水橋　視聴者のみなさんや演じる私たちは以前のべべのことを知っているけど、映画に登場するマミさんたちは知らないので、当たり前のように一緒にいる雰囲気で演じることを心がけていました。きっと誰かから、「実は別の世界でこういうことがあって……」と説明されたとしても、マミさんは信じないというか、自分が生きている今の世界の現実を大事にすると思うんですよね。べべがいてくれてよかった、ということを語っているシーンがありましたけど、そういう気持ちを普段から意識しているわけじゃない。というか、べべがいて、今の自分があると感じてしまったら、それはマミさんというより私の気持ちに近付いてしまうんですよね。

――しかし、ほむらはどんどんべべに対する疑惑を深めていきますよね。

水橋　無理もないですよ（笑）。

斎藤　冷静に見たら違和感の塊みたいなキャラクターですからね。ほむらがどこからそれを感じているのか、明確に描かれているわけではないので、そこを想像するのは楽しいですよね。私も明確に「ここでべべへの違和感に気付いた」という演技はしていないんです。

水橋　ターニングポイントがあるわけじゃないよね。違和感の正体を探ろうとしてずっと観察していくうちに、いろいろなことが積み重なって気付いたんじゃないか、というのがすごくよく出てるなと思いました。

斎藤　普段の生活でもたまにありますよね、謎の不安感みたいなの。そういう人の心理の描き方がすごく上手だと思います。

水橋　私、虚淵さんって、女なんじゃないかと思うんですよ（笑）。

斎藤　私も。発想が女子の心理に近いんですよ。男性だとわからないような女子の描き方をされるなと。

水橋　男の人って女子の心理を「キャラクターのぶれ」ととらえることのほうが多いんですよね。でも、そこを異常に気にしてる虚淵さんは面白いなと。だから、実は女子なんじゃないかと（笑）。

斎藤　心理描写がすごく自然なんです。全体を通して、演じていて違和感がないですね。

水橋　唐突な感じがないよね。

斎藤　男の人が描く、男の人の理想の女の子の感じがない。すごく現実の女の子っぽいんですよ。

水橋　それでいて、女の人が書いたときのドロドロ感がないんですよね。女の人が書くともっとえげつなくて、嫌な感情が絡んできて、もう二度とお互い顔を見れないだろうな……というところまで書いてしまうことが多いんです。そこをスッとかわして書いているんですよ。

斎藤　だから男女問わず人気があるんだと思います。

――ほむらがマミさんではなく杏子に相談するのも、生々しい感じなのでしょうか。

斎藤　あれはしょうがない（笑）。

水橋　マミさんは絶対に人の話聞かないもん（笑）。

斎藤　わかりやすく言うと、ほむらにとってマミさんはあこがれの人なんだと思います。「こういう人になりたい」という対象なので、相談する相手ではない。そこから消去法で考えると、どう考えても杏子しか相談する相手はいないんです。

水橋　女の子はそういうところ使い分けるよね。「あこがれる人」「共感できる人」「頼りになる人」とか、付き合いを分けて考える。

斎藤　だから杏子が一番好きというわけじゃないんです。一番、ああいう話をしやすいだけなんですよ。

水橋　そのあたりはほむらちゃんはすごく女性らしい考え方ですね。男性だとそのあたり考え方が違いますよね。

斎藤　男性は友人に順位をつけて、相手によって優先順位が決まってることが多いですよね。女子は臨機応変に順位が変わるんです。

水橋　すごくわかる。だからあそこは、ほむらからするとすごく自然に杏子に相談すると決めたと思います。

斎藤　その感覚がまたすごく伝わるのが、一緒に謎解きをしているのに、最終的に「たぶんこういうことだと思う」という答えは言わずに去るじゃないですか。あれってつまり、杏子を本当に頼りにしてるわけではないんだなと。

水橋　すべてを打ち明けたいわけじゃないんだよね。わかる！（笑）

斎藤　ほむらのそういうところ、本当に可愛いですよね。もちろん、危ないことに巻き込みたくない、という気持ちもあるとは思いますけどね。そんな付き合い方も許されるくらい、一番とっつきやすい相手なんだと思います。

水橋　本当によくあることだもんね。あのくだりは、台本を読んでいて笑いました。

斎藤　かといって信用してないとか仲が悪いわけではなくて、この人とはここまでって決めちゃってるんですね。でも、実際には一番仲よくできるタイプかもしれない。軽めの感じで、たまにご飯を一緒に食べに行くくらいの関係。

水橋　よく会ってて、話すけど、でもあんまりドロドロした話はしないくらいの距離感ね（笑）。

思春期ならではのほむらの取った行動

――物語の流れとしては、その直後に日常を描いたパートが終わり、ほむらとマミのバトルからクライマックスに向かっていきます。映画『リベリオン』のガン＝カタふうの二人のバトルは作品の大きな見せ場のひとつですね。

斎藤　あそこはマミさん絶好調でしたね。

水橋　メンタルさえ強ければあんなもんなんですよ（笑）。

斎藤　戦い方もかっこよかった。

水橋　ガン＝カタは観たときからずっと好きだったんですけど、それと『マトリックス』の要素を足して2で割った感じで。画面の割り方とかもハリウッドスタイルですよね。なので芝居もハリウッドスタイル……というわけではないけど、気を遣って演じました。

斎藤　最小限しか声を入れてないですね。

水橋　そう。普段のアニメだと、アップのときに「うっ」とか「あっ」とか、リアクションの声を必ず入れるんですけど、そういう声を入れるとじゃれているように見えちゃうのでやりませんでした。

斎藤　でも動きが止まったら息を入れたりね。あれは面白かったです。

水橋　「ハーッ、ハーッ」とか呼吸する声を入れたんだよね。あれは面白かった。男性だとああいう芝居をする機会はけっこうあると思うんですが、まさか女子でもできるとは思いませんでした。ああいう戦い方をするヒロインはなかなかいないんです。

――そのあたりの芝居もやはり打ち合わせなしで？

水橋　特にしませんでしたね。

斎藤　なかったですね。でもお互い声を入れるところはわかってるよね、と。「男のロマンだよね」みたいなところですよね。男じゃないですけど（笑）。

水橋　そういうところは感覚が同じなんで悩まないですね。

――完成したシーンをご覧になったときはいかがでした？

水橋　私は自分の泣きのツボがおかしいのを知ってるんですけど、それを改めて自覚しました。戦闘シーンで無駄に泣くんですよ（笑）。緊張感がよいんですかね。

斎藤　私はSEにうなりましたね。薬莢の音とかほんとにすごくて、思わず「ありがとうございます」という気持ちになりました。私たちの仕事はブースだけで終了するんですが、そのあとにいっぱい音を付けてもらって完成するんだな、ということを感じますね。そういう信頼感もあったからこそ、細かい声を入れなかったこともあったので、うれしかったです。

「私は明確に『ここでべべに対しての違和感に気付いた』という演技はしていないんです」(斎藤)

水橋　『まどか☆マギカ』を語るときに音の魅力は絶対外せませんね。私2回劇場に観に行ったんですが、1回目と2回目で席の場所を変えたら、音の聴こえ方も全然違ったんですよ。たぶん、環境によって変わるところもあるんでしょうね。でも何がすごいかって、こだわっているところがいやらしく見えないんです。「ここです！」という主張がないんですよね。最初から音がそこにはまっていたかのように聴こえる。それがすごいと思うんですよ。

斎藤　プロの仕事ですね。職人のすごさを感じます。

――戦闘シーンといえば、ほかのキャラクターもテレビのときより強く見えますね。

斎藤　さやかがかっこよかった。杏子の動きもすごかったですね。そしてほむらも、ずっと体が弱い子だという印象があったんですけど、今回は強い。ほむらの世界だからというのもあるんですけど、動きがシャープで無駄がないからかっこいいですし。使ってる武器が泥臭い感じなのも好きです。

水橋　またほむらちゃんは、魔女化してからの戦い方がショッキングだよね。ああいう感じになるとは思わなかった。話の展開を考えたら納得はできるけど、ギタギタになってボロボロのグズグズになる。そこまで厳しく描かれてたのはショックでした。

斎藤　痛々しかった。自分を痛めつけているから。でも本当に彼女らしい。彼女は「なんで?」って思うくらいシリアスで生真面目なんですよ。思春期の女の子っぽく、ぐるぐる思考が回りながら、深みにはまっていく感じですね。

水橋　思春期ならではだよね。思考の出口が本当はあるんだけど、なかなか出られないんだよね(笑)。

斎藤　でも大人になると、そのはまり具合がキラキラしたものに感じるんですよね。

水橋　そうなんですよ～。なんだか気持ちがわかるから目が離せない、みたいな。大人になると、ああいうあがきみたいなものが……。

斎藤　……まぶしく感じますね。

水橋　「それでいいんだよ」ってね。「可愛いね」って思ってしまう。

斎藤　「ああ、子供だな」って思って、でもそれがすごく素敵に感じる。

水橋　ああいう気持ち、いつなくしたかな～(笑)。

――(笑)。ほむらは大人にならず、そのまま突き抜けて悪魔になってしまいましたね。そこはどう感じましたか？

水橋　私は当然ああなるだろうと思ってました。

斎藤　本質は変わってないですよね。

水橋　「悪魔」という名称がついただけでしょう。「変わった」というより「自覚した」だけだと思います。

斎藤　眼鏡のときからずっと気持ちは悪魔ですよ(笑)。

水橋　私の理想のほむらちゃんになった気がします。

――なぜそんなことをするのか問われて「愛よ」と言い切るのも衝撃でした。

斎藤　あの年齢の子が「愛よ」とそこまで言い切るというのはすごいと思いますね。それから、愛って世の中で一番キラキラしたハッピーな言葉だと思うんですけど、あの場面で言うのは「スタッフのみなさんはすごいことをさせたなあ」と思いますね。でも、考えると、あそこで言える言葉は愛しかないんですよね、やっぱり。

水橋　ほかに近い言葉ないね。

斎藤　虚淵さんって、『まどか☆マギカ』でもほかの作品でもそうですけど、世の中に提示されている本来の価値観の裏側をガッツリ見せてくるのがすごいと思うんですよね。やられると、最初は「うわっ」と引くんだけど、それは自分も薄々、そういうものがあるとわかってるからなんだなと思うんですよ。

水橋　本当は気付いてるけど、自覚しちゃうとキツイからふたをしているものを、ぱっと開けて見せているだけなんじゃないかと思いますね。だから、変なことをしてるわけじゃないんですよ。虚淵さんはめちゃめちゃ王道の人だと、私は思います。どストレートすぎて痛いくらい、ひねくれた球を投げない人だと。

斎藤　だから痛いものを見せられても、反発はできないんですよ。「あ～あ、見せちゃった」と言うほかないって感じですよね。

キャストも続きが観たい 新編のその先

――今回のラスト、まどかを裂いて新しい世界を作るラストも納得感がありました？

水橋　あると言えばあるし、ないと言えばないです。なぜかというと、「このままでは終わらないよね」と思うんです。これですべてハッピーエンド、終わりですということにはできない終わり方ですよね、と。そういう意味で、前向きに納得していません(笑)。

――特にそう思う具体的なポイントはありますか？

水橋　まどかがどう想っているのか、何も言っていないという疑問があるんですよ。それを言ってくれないかなと。謎のままにするというのもひとつのきれいな形ですが、一消費者としては、そこの納得感が最後にほしい。ほむらの今回の思いに対して、まどかが何を思うのかを出して、きれいに閉じてほしいという気持ちがあるんです。

斎藤　まどかだけが、きれいなままな感じですよね。

水橋　あえてそういう欠けているところを残しておくというのも、ひとつの作品の形だとは思うんです。でもわがままを言うなら、続きを見たいです。

斎藤　それを言うと、ほむらが出した答えも、いっぱいある中のひとつの回答なんだと思うんです。唯一の答えというのは、誰もまだ出してない。どこにもないのかもしれない。まどかがどう応えるかも気になるけど、ほむらからすれば、まどかがどう応えようと自分の気持ちは確かなものとしてある。そのときに答えが出るのか、という思いはありますね。まどかとほむら以外のみんなの気持ちだって気になるし、そう思っていくと、確かにまだ『まどか☆マギカ』の話は終わらないですよね。今回のラストも、とりあえずここまで描きましたよ、というものでしかないように思うんです。

――ではその流れで、最後に今後の展開に期待することなどを。

水橋　いくらでもあるなあ。今回の続きの話も見たい。

斎藤　違う視点の話も見たい。

水橋　いずれにせよ、私が希望するのは、「メンバーが変わらないでいてほしい」ということですね。キャラクターが入れ替わると、作品の持っている何かが大きく変わってしまうと思うので。なんだかんだ言って、今の魔法少女たちのメンバーが変わらなければな、と。増えるのはけっこうなんですが、減るのは嫌です。それさえ大丈夫なら私は何でも満足です。あとは『まどか☆マギカ』でお芝居をやってみたいですね。実際に動きを付けてこの話をやるのは大変そうですけど、セットを作って、朗読劇みたいなことをやってみたいですね。

斎藤　それはいいですね。私もオーケストラのときに、似たようなことを思ってたんですよ。自分はさておき、『まどか☆マギカ』の役者さんは、生で世界観を作って演じるときの芝居は、イベントとかで一言だけセリフを読むときとは全然違う雰囲気があるんですよ。一度ファンのみなさんにも聞かせてあげたいなと思うんです。

水橋　いまのところあの緊張感を味わえているのは、アフレコでの収録時にいる人だけだものね。私、ほかのタイトルでは似たような試みをやってるんですけど、お客さんの集中力がこちらにぐっと向けられるのが好きだし、こちらからそこに返していくのも面白いので、一度、オーケストラとかも合わせてやってみたいですね。私、もし客席で観たら、泣くと思いますよ。自分がもうひとりいないのが呪わしい(笑)。

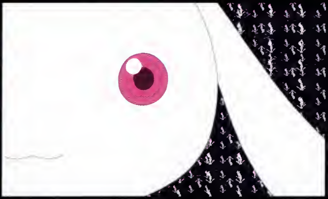
斎藤　みんな生の声のパワーがすごい人たちなので、ぜひやれる機会があったらうれしいですね。

Profile　斎藤千和

さいとう・ちわ／アイムエンタープライズ所属。近年の主な出演作に『ブレイク ブレイド』(シギュン・エルステル役)、『棺姫のチャイカ』(フレドリカ役)、『〈物語〉シリーズ』(戦場ヶ原ひたぎ役)、『黒子のバスケ』(相田リコ役)など。

Profile　水橋かおり

みずはし・かおり／アーツビジョン所属。近年の主な出演作品に『金色のコルダ Blue♪Sky』(水嶋悠人役)、『ディスク・ウォーズ：アベンジャーズ』(ワスプ役)、『ひだまりスケッチ×ハニカム』(宮子役)など。



interview

鹿目まどか役 悠木碧 × キュゥべえ役 加藤英美里

劇中でいつも一緒にいる二人。それぞれが感じたまどかとキュゥべえとは。

先を知らずに挑んだ前半のアフレコ

――少々意外なのですが、お二人でこうした形で取材を受けられるのは初めてだとか。

加藤 驚きですよね(笑)。テレビシリーズの始めのころは、キュゥべえはまどかとずっと一緒にいたはずなのにね。

悠木 ね～！ そうですよね！

――今日はそんな珍しい組み合わせでお話を伺っていければと思います。まず今改めて、『まどか☆マギカ』という作品に対してお二人がどんなお気持ちを持たれているかをお聞きしたいです。

加藤 オーディションのときに魔法少女ものだとは聞いていたんですけど、思っていた魔法少女とは全然違うストーリーでした。放送が始まる前は「この作品、どんなふうに評価されるんだろうね」ってすごくみんなでドキドキしていたのを今でもよく覚えているんです。それが今、こうやってもうテレビシリーズの放送から3年ぐらいたったところでも、未だにその熱が冷めないという様子を見て、本当にすごい作品に巡り会ったなと感じています。

悠木 私も始まったときは、いい意味で世の中に何かしらの傷跡を残すだろうな！ っていうくらい、新しい試みのお話だとは思っていたんですけど、どう受け入れられるかはドキドキでした。それがとてもたくさんの方に受け入れていただけて、こうして劇場版の新作までたくさんの方に観ていただけて、とてもうれしいです。最近では、改めてこの作品に関わっている方たちって、すごくクリエイティブな方たちばっかりだと感じています。役者の先輩方も、総監督はじめスタッフのみなさんも、グッズを作る方やイベントを組む方も、みんなすごくクリエイティブなことにチャレンジする精神で臨んでいる印象があるんです。そんな素敵な先輩方やスタッフ方に支えていただいて、私もいろんなお芝居にチャレンジさせていただけた現場でした。

――新編のアフレコのときのお二人の思い出はありますか？

悠木 新編のアフレコは前半と後半に分かれていたんですけど、前半のアフレコのときは、キュゥべえが「可愛いフリしやがって！」ってずっと言われてたのが印象に残っています。「あいつ絶対そのうち手のひら返すよ」ってみんなが言ってて(笑)。

加藤 すごく可愛らしいキュゥべえだったもんね。前半ではキュゥべえって「キューキュー」しか言わないし。最初に台本読んだときはどうしようかと思いました。後半になるとわかることですけど、キュゥべえってやっぱりすべてを知っていたじゃないですか。

悠木 そうですよね。

加藤 でも前半では、キュゥべえがどういう状況なのかが、台本だけではわからなかったんですよね。なので現場に行って、「今回のキュゥべえって味方なんですか？ それとも前みたいに対立してるんですか？」と聞いたんですけど、教えてもらえなかったんですよ。「キュゥべえはキュゥべえだろ～」って。

悠木 今の、音響監督の鶴岡(陽太)さんの真似ですよね⁉ すごくおっしゃいそうな言葉！(笑)

加藤 「キュゥべえでよいんじゃないか？」と。それで可愛らしく鳴いてみたら、「それはちょっと可愛過ぎだろ～」って言われて。

悠木 あははははは(笑)。

加藤 なので私自身も、前半ではキュゥべえが何を考えているのかわからないまま演じていました。だから後半の展開を知ったときにはびっくりしましたね。でも確かに鶴岡さんの言ってた通り、キュゥべえはキュゥべえだった～！ と。

悠木 ちょっとでも「ひょっとしたら味方なのかな？」とか思った私が間違いだった～！ というのはありましたよね。

加藤 そう！ なんかちょっとでも楽しいと思った自分が間違いだった～！ と思って(笑)。可愛くまどかを慰めたりしてたのはなんだったんだ～！(笑)

悠木 一緒にお弁当食べたりとかしちゃってたよ――！(笑)

――「キューキュー」としかしゃべらないのもわざとだったわけですよね。

加藤 あれはもう、演じている私も「アイツ～！」って思いましたね。

悠木 杏子ちゃんが「お前しゃべれたんだな！」って言った瞬間、よく言ってくれた！って気持ちになりましたよ！(笑)

二人が演じたからこそのまどかとキュゥべえ

――お二人はお互いのキャラクターに関してどんなご印象を持たれていたのでしょう。

加藤 私、まどかとほむらに関してはあおちゃん(悠木碧)と(斎藤)千和さん以外できないんじゃないかと思っているんです。それぐらい本当に難しいキャラクターだと思っていて。

悠木 そんなそんな……。

加藤 お二人とも、ちゃんとキャラクターのことを理解しながら演じようとしているところがすごいと思いながら、横で見ていました。やっぱりこれだけこの作品に魅了される人がいるっていうのは、そういうのをちゃんと作ってきたスタッフのみなさんと、それをちゃんと演じきるあおちゃんがいたからなんだろうなと。ファンのみなさんって、キャストのこともちろん応援してくれますけど、もうこの作品に関しては、キャラクターが本当に存在しているように見てくれるじゃないですか。それがこの作品のすごいところだな～って思うんですよね。みんなそれぞれが、もうあたかも存在しているかのように見せられているっていうのがすごいなと思います。

悠木 ありがとうございます。キュゥべえと英美里さんについて、まずキャラクターの話からすると、もうホントに、みんなキュゥべえのように生きられたら、日本の社会で生きるのって楽なんだろうなっていう、究極の形だと思うんです。みんなから可愛い！ って言われる容姿で、非常に合理的に自分の利益のためだけに邁進できて、感情を捨てて戦える。まどかはそれに対して「でも迷ったりとか間違ったりすることとは間違いじゃないよ」と説いて、それがテレビシリーズの終わりだったんですよね。それはその通りだと思うし、まどかの言っていることとキュゥべえの言っていることは相容れないんだけど、でも最終的にやっていることは同じだなっていうふうに私は思っているんです。

加藤 うんうん。

「安定しているキュゥべえがいてくれるおかげで、どんな形になっても『まどか☆マギカ』は『まどか☆マギカ』なんだなって思えるんです」(悠木)

悠木　だから第三者として見たときに「くっそー」って思っていたけど、でも、まどかとして見てたときには、まどかはキュゥべえのこと全然嫌いじゃないのかなと思っています。テレビシリーズの最後もそういう終わり方だと思うんです。新編でも、そんなキュゥべえは結局変わっていないんですよね。なんというか、宇宙とか、世界的な規模で見たら一番正しいのは本当はキュゥべえなんですけど、それが正義じゃないって思いたいのが、人なんだなって感じさせてくれる。悪じゃないんだけど、悪だと思いたい……みたいな感覚を伝えてくれるキャラクターだと思っています。で、視聴者としてほかの英美里さんのお芝居もたくさん拝見しているんですけど……。

加藤　ありがとうございます(照笑)。

悠木　えへへへ(笑)。本当にたくさん拝見しているんですけど、キュゥべえは独特ですよね。感情はないんだけど可愛くて、正しくて。なんというか、一瞬流されてしまうんだけど、究極のところを突いてくるというか、説明されると、悔しいけど正しいって思ってしまう、セリフを立ててくるポイントみたいなのが、毎回すごく素敵なバランスなんです。それで、そのキュゥべえの立ててくるリズムで聞くといつの間にか洗脳されちゃうみたいな気になるんです。きっと同じキャラクターは二度とないぐらい個性的なキャラだけど、もし自分が同じような役を演じることになったら、きっと英美里さんの演技を参考にします。めちゃめちゃ素敵な引き出しを教えていただいたな〜って思っています。

加藤　いやいや〜……そう言ってもらえるとうれしいです。

――でも本当にキュゥべえって不思議な愛嬌がありますよね。立場的には嫌な奴なのに。

加藤　なんか不思議ですよね。本来、人間から見たら憎まれるような存在なのに、ファンのみなさんも含めて、妙に愛される。すごく不思議ですね。

悠木　集合体で見たときは正義なのに、個人で見たときには悪という存在なんですよね。それがすごい。キュゥべえってとても哲学的って思ってます(笑)。

加藤　でも、まどかもすごく優しいから、まどかみたいな人がいたら本当に世界が平和だと思うよ。

悠木　でも、みんなまどかみたいになったら、なかなか世界が前に進まないんだと思うんですよ。誰もが譲り合っちゃうから。だから人と人の間に摩擦が起こることも大切なことなんだなと思います。

無意識に演じているキュゥべえ 演じ分けの多いまどか

――役についてでも作品についてでも、この機会に改めてお互いに質問してみたいことはありますか?

悠木　いつも現場で先輩の背中をけっこうガッツリ見せてもらって、勉強させていただいているので、あらためて面と向かって聞くとなると難しいですね……。そうですね、さっきも少し言ったんですけど、キュゥべえのセリフの立て方はどうやって決めてらっしゃるんですか? すごくこう、機械的なような、それでいて有機的な、人間とはちょっと違うセリフのバランスはどうやってらっしゃるのかなと。

加藤　キュゥべえは感情をセリフに乗せられないから、どのセリフも「説明」みたいな雰囲気が出るように意識しているところはあるかな。でも、実はあんまり考えてやってないかも(笑)。

悠木　いや、もう、それがすごいですよね。キュゥべえって、言葉のどこを大事にしてセリフを立てるかで、全然演技の意味合いが変わってくるんです。だから「キュゥべえってなんだか怖い!」って観た人が感じるのは、英美里さんの不思議なバランスがあるからだと思うんです。話を思わず聞いちゃうようなリズムで来るというか。それがほんとに不思議で素敵だったんですよね。そうか、無意識で、天才的な感じで演じてらっしゃるんですね。

加藤　あとはなんだろう。大雑把な表現になっちゃうんだけど、キュゥべえのセリフをしゃべってるときはずっと「なんでわかんないの?」とか「え、こんなの当たり前でしょ?」みたいな気分を頭の片隅に置いていた感じはありますね。ファンの人からも、「キュゥべえをやってることを忘れてました」って言われることが多いんですよ。いろんな作品に出させていただいていますけど、やっぱりキュゥべえのことは私が演じているということを忘れて「キュゥべえ」というひとつの存在として見てくれてる人がたくさんいる。そうした形で見てもらえるようなものが自分の中から出せているんだっていうのもちょっと、不思議だったり、うれしかったりしますね。でも、演じてるときはホントにあまり役のことを考えてない。無意識……だと思います。

悠木　かっこよいです!

加藤　でも、私からすると、まどかもとっても難しそうだなって思う。あおちゃんすごいなって。いろんなまどかがいるから。それをちゃんと演じ分けるのは大変だなって感じます。特に難しそうだなって思ったのは今回の新編のラストでまどかが転校してきたシーン。あのシーンのまどかは、今までにないまどかになっていて、それをあおちゃん的にどういう気持ちでやってたんだろう? やっぱり今までのまどかと違うまどかを、明確に表現したのかどうか、というところを聞いてみたいな。

悠木　あそこに関しては、テレビシリーズでいろんなまどかが出てくるということは学習していたので、いろんなまどかが出てきますっていうのがわかった時点で、このまどかの今回のポジションはどこかなっていうのを、先に考えて、すべてのまどかを並べてみて、違いから見てみるっていうのをやったんです。新編で最初に、ナレーションとして出てくるのがアルティメットまどかだとしたら、それは全部が見えてる状態の、みんなの幸せを願えるまどか。その後、ほむらちゃんのソウルジェムの世界の中に出てくるまどかは、ほむらちゃんの理想のまどか。最後はほむらちゃんの理想ではなくて、現実のまどかだな、と。それで、現実のまどかが悪魔になったほむらちゃんと出会ったらどうなるかというのを考えて演じました。

加藤　うんうん、なるほど。

悠木　だからあそこでまどか自体が与えられる情報量って意外と少ないんですけど、私の拙い技量で伝わればいいなと思ったのは、最後ほむらちゃんに突然バン! って抱きしめられるところなんです。そのあとリボンを結び変えられるわけですけど、あんなことをこの臆病で、生真面目なまどかという女の子がされたら、たぶんお友達になれないと思うんですよね。

加藤　「怖い!」と思っちゃうよね。

悠木　この人とちょっと仲よくなれないかも……って思うのかなと。そんな、ちょっと引き気味のまどか、初めてほむらちゃんに対してドン引きしているまどかが出せたら、今までのまどかと違うかなと。そんなことを考えていました。どこまで表現できてるのかなと本当に今でも心配なんですけど。

加藤　ドン引きしている感じはすごく伝わってきたよ!

悠木　どんなことも受け入れる態勢の子ではあるから、基本仲よくしようとは思っているはずなんだけど、その正義がさすがに少しゆらいだかなと。だいぶドン引きしてるだろうなと思って。たぶんほむらちゃんとまどかが共鳴してた部分って正義感だと思うんですよね。でも、ほむらちゃんが正義感を欠いて愛情を取ったのであれば、まどかのもともと持っていた正義感とは衝突するので、あの世界でもいいお友達になれるのかな? と。そこで初めて、ほむらちゃんの愛で作った強引な世界が崩れるんだと、そんなことを私は先の展開として想像しているんですけどね(笑)。

加藤　あの短いシーンにそれだけのことが詰まってるんだな〜……今のお話、とても面白かったです。あのシーンはアルティメットに戻りそうな瞬間もあったりとかしたじゃないですか。まぁ〜、難しいよぉ! ホントによく演じられたなぁ、って思います。

悠木　いやいやいや! 先輩ありがとうございます!

加藤　キュゥべえはさ、基本的に何にも変わりないからさ。ず〜っと(笑)。

悠木　でもそれはそれでやっぱり難しいじゃないですか。私なんかどっちかっていうと変動しちゃうタイプなので、安定しているキュゥべえがいてくれるおかげで、どんな形になっても『まどか☆マギカ』は『まどか☆マギカ』なんだなって思えるんですよ。そこがすごいですよ。作品のマークじゃないですか、キュゥべえ。

加藤　うん、マークだよね。グッズでも目立つもんね(笑)。

悠木　すごい存在感ですよね(笑)。でも本当に、お芝居でもやっぱりキュゥべえは作品のマークなところがすごくあって、なんかやっぱ『まどか☆マギカ』はこれだぜ! って英美里

「キュゥべえのセリフをしゃべってるときは ずっと『なんでわかんないの?』みたいな気分を 頭の片隅に置いて演じています」(加藤)

さんの演技を聞くと思うんですよ。いろんなことが起こる作品だけど、何が起きても根本がブレないのはキュゥべえがいるからかな〜って思っています。

まだ終わった感じがしない『まどか☆マギカ』

――ではその、今後の『まどか☆マギカ』の展開として、お二人が期待していることを最後に聞いて終わりにしたいと思います。

悠木 全然怖くない、日曜朝に放送される子供向け魔法少女漫画ふうの『まどか☆マギカ』をやりたいです!

――新編の前半みたいな話を、今度は嘘ではなくという。

悠木 そう、嘘じゃない!……いや、わかんないですね、最終的に大どんでん返しがあってもよいと思います(笑)。もとの話を知っている人は「茶番だ……絶対茶番だ! いつかこれがどんでん返しされるんだ」とドキドキしながら毎週楽しむっていう(笑)。

――虚淵さん、今、日曜朝の作品(『仮面ライダー鎧武』)で脚本をやっていらっしゃいますからね。

悠木 そうなんですよ! あの虚淵さんらしい展開をできているんだったら、『まどか☆マギカ』も日曜朝でできるなと思ったんです(笑)。

――(笑)。加藤さんはいかがですか?

加藤 私は、そうですね……『まどか☆マギカ』のこの可愛い絵柄、不思議な世界観の中で、さらなる恐怖を感じてみたいと思います。『まどか☆マギカ』に関わらせていただいていると、どんどんもっとほしがりになってきちゃう感じがします。感動も、恐怖も、もっとほしくなる。現実ではなかなか、ジェットコースターみたいに感情を動かされる経験は味わいたくないし、『まどか☆マギカ』という作品を通して、そういう思いをもう一回味わいたい! というところですね。

悠木 『まどか☆マギカ』中毒ですね。

加藤 中毒! そう、中毒だよ〜!

悠木 スピンオフでキュゥべえ視点の物語というのはどうですか? また全然違った正義が見える作品になりますよ。

加藤 「理解できない‼」と言っている人に対して、キュゥべえの世界も見せたいですね。それは楽しそう。でもキュゥべえ主役のスピンオフってどこから始まるんだろう?

悠木 キュゥべえの惑星の話からとか?

加藤 「地球にこんな生物がいるぞ!」と発見するところからかな。ちょっと観察してみようかなー、みたいな。

悠木 教育番組みたいな雰囲気で始まったらすごく面白そう(笑)。

加藤 ね。じゃあコイツにこんな力を与えてみようか〜! 実験だー! みたいな(笑)。

悠木 あははは(笑)。わ〜、立った、立った! 人が立った〜!

加藤 すごいすごーい! こんな進化を遂げたよ〜!(笑)

――では原案を加藤さんに書いていただいて、まず『まどか☆マギカ』の漫画雑誌の『きらら☆マギカ』で連載するところからスタートしましょう。

加藤 あはは(笑)。

悠木 でも本当に、新編に関しては、まどかはずっとほむらちゃんに守られていて、彼女自体はまったくぶれないんですよね。だから出てくるキャラクターの中で、一番気持ちが凪いでいたような気がしていたんです。しかも、ほむらちゃんが出てきてほしいと望んだ瞬間にしか出てこない、要所にしか出番がないという出方をしているので、テレビシリーズを録っていたときみたいな激動感はなかったんです。大変なところもありましたけど、すごく楽しかったんです。久しぶりに『まどか☆マギカ』のメンバーと一緒にお芝居できたことが、も〜、とにかくうれしくて。だからアフレコが終わったときも「どうしたらほむらちゃんって幸せになれたんだろう?」みたいなことを考え込んでしまうくらいで、テレビシリーズのときのような、「あ〜、心が疲れた」っていうような達成感はなかったんですよね。

加藤 私も、ナレーションとは違う、ちゃんとキュゥべえという役としてのセリフなんだけれども、でも特に絵に合わせるわけでもなく、感情を表すわけでもなく……という不思議な役で、しかも基本的に魔法少女たちとそんなに絡まないですから、「みんなとやった」という実感が同じ現場にいてもあまりなくて。だから私も、実を言うとそこまで達成感がないんですよ。

悠木 だから続きがね。あるといいですよね。

加藤 そうだね。キュゥべえなんかさ、最後もテレビシリーズよりモヤモヤっとしてるし。叛逆された側のキャラだもん(笑)。

悠木 ボロボロになってましたもんね。でも、あれをちょっとかわいそうだなって感じたら、負けだと思うんですよ。かわいそうって思った時点で、キュゥべえの勝ちじゃないかと。

加藤 そうなのかな〜?

悠木 そうですよ! あれをかわいそうと思っちゃうと、またキュゥべえに騙される!(笑)

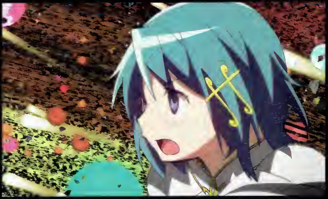
加藤 確かに。あれだって演技している可能性もあるもんね。

悠木 うん。全然ありえますよ。だってキュゥべえ的には「いくらでも代わりはいるじゃないか」って論理がありますからね。

加藤 ……やっぱりそんなところも含めて、私としてはキュゥべえの続きを演じたいというか、もうちょっと何かあったらいいな〜っていう状態がまだまだ自分の中で続いていまず。全然終わった感じがしないんですよ。

Profile 悠木碧
ゆうき・あおい/プロ・フィット所属。近年の主な出演作品に『ソウルイーターノット!』(多々音めめ役)、『戦姫絶唱シンフォギアG』(立花響役)、『ポケットモンスターベストウイッシュ』(アイリス役)など。

Profile 加藤英美里
かとう・えみり/81プロデュース所属。近年の主な出演作品に『ログ・ホライズン』(アカツキ役)、『ハマトラ』(はじめ役)、『〈物語〉シリーズ セカンドシーズン』(八九寺真宵役)など。



interview

美樹さやか役　佐倉杏子役

喜多村英梨×野中藍

劇中でもコンビを組むことが多いさやかと杏子。そんな二人が語る新編の魅力とは?

新編でイイ女になったさやかと相変わらず？騙される杏子

——新編の劇場公開から時間が経ちましたが、改めて本作についてどんな思いがありますか?

喜多村　まあ……、大作ですな!

野中　そうですね。大きい作品になりました。

喜多村　テレビアニメ当時も一生懸命やってきて、劇場版も前後編、そして新編と全力でやってきて、相変わらず難しい作品だなと思いつつ、私がさやかを演じるにあたっては「イイ女に剥けていくよ」と言われていたんです。

野中　そんなこと、言われてたんだ!?(爆笑)

喜多村　劇場版前後編の打ち上げか何かで「新編はさやかちゃん、イイ女になりますよ。いや、きっとなるだろうね(ニヤニヤ)」と総監督たちに言われていて、そのときは「ホントですかー?」なんて言っていたことが、実際に新編の現場に入って目の当たりにしたら、さやかというキャラクターを改めて引き継ぐところと塗り替えるところの作業が多かったので、改めて責任の重い作品だなと思いました。自分たちのセリフのニュアンスひとつで見え方が変わってしまうような演出というか、仕かけのある作品なので、いい意味で神経をすごく研ぎ澄ます作品だったなと喜多村は思うわけです。

野中　だって、さやかは今までのことを全部知っていた上でのセリフだったり、行動だったりしたということだもんね。最初に台本を読んでいるときだけだと、ちょっとよくわからなかったけど。

喜多村　やっぱり文字だけだとね。ト書きも……例えば、「カラスほむら」だっけ?

野中　アーティスティックな書き方をされていました(笑)。

喜多村　だから、画面を見て、実際みんながかけ合ったニュアンスじゃないと読解しきれないというか、たぶんそれぞれの視点で読んじゃうと見え方が違っていて、私も最初は「え?　さやかちゃん、悪い人なの?」って勘違いしちゃっていました。まさか、本当に残念だったところから、ここまでステータスアップしているとは……。

野中　ああー、そうだよねえ。

喜多村　さやかちゃんだけ大人になっているなって。精神的にというか。

——魔法少女5人の中ではそうだったかもしれないですね。

喜多村　傍観者とはまた違うんですけど、ただ今回のみんなの立ち位置とは少し違う視点から物事を見ていたというか、ほむらワールドに付き合ってあげていたところがすごく大人で難しいなと思いつつ。それからすると、杏子たんはかなり被害者だと思う。

野中　もう、騙された側ですよね(笑)。

喜多村　人のいいところは出ていたけど、そこが大変そうだなと思っていて。

野中　気を許すと杏子じゃなくなってしまうので、やっぱり、新編は気を引き締めて、新鮮な気持ちでまた杏子と向き合うことができたなと思います。さやかはテレビシリーズで初めて会ったときはへなちょこな戦い方をしていたのに、今やほむらと一対一で戦うまでになって、ただただ驚きですよね!

喜多村　もう“マント、バサーッ!“って(笑)。でも、相変わらずゲーセンでClarisの曲を聴けたのはよかったよね。

野中　いいおんな、ゲームセンターといえば、杏子ですからね(笑)。

——杏子はさやかのように「イイ女になるよ」と言われたことはありましたか?

野中　いや、なかったなあ……。

喜多村　もともといい人だからね、杏子たんは。いい姉御気質というか、今回もほむらに付き合ってあげたりとかして、すごく優しかったもんね。ひたすらバスに乗っていたりとか(笑)。

野中　何回もバスに乗って(笑)。ラーメンも食べ損ねたし。相変わらずというか何というか……。もう、騙されてもいいんです。わからなくてもいいんです!

距離感のとり方で試行錯誤があった

——さやかにしろ、杏子にしろ、ほむらとの関わり方というのがテレビシリーズや劇場版前後編と比べて大きく変わった部分でしょうか?

喜多村　さやかちゃんは今回、唯一ほむらの仕かけを知っている状態で付き合ってあげつつも見守るみたいな立場にあって、でも、ほむらよりもステータスが上というわけでもないというところがすごく微妙で……。ほむらに対しての優しさというのは、決して上から目線ではないんだよというニュアンスが難しかったです。

野中　テレビシリーズのときは、ほむらの部屋で二人でしゃべるというシーンがあって、私が距離を詰めがちだったので「そんなに仲よくない」みたいな話になっていたんですけど(笑)、逆に今回はちょっと距離を詰められるような感じがあって不思議な気持ちになりました。ほむらも違うし、杏子も違うし。

喜多村　杏子ちゃんはもう、制服を着ちゃっているところからしてガラッと変わっちゃっていたよね。

野中　杏子っぽいなと感じたのは、月をバックに「全然、意外って気がしねえ。むしろしっくりくるぐらいだ」って言っていたところとか、かな～。ま、ほかも基本の言い回しは変わってないんですが。

——見ている側としては、多少の違いはあっても同じ杏子というキャラクターとしてそんなに違和感なく見られたところはありましたが。

野中　でも、ドキドキしちゃうんですよ。テレビシリーズの杏子はスタッフさんとみんなで作ったキャラクターという感じがあったんですけど、テレビが終わって、ゲームとかでコメディー色の強いものとかもあったので、今回また戻ってきて「みんなとの距離感って、こんな感じだったかな?　対さやかはこれでよかった?」って。

喜多村　確かに、演者は観ている方より慎重になるかもしれないですね。白紙のスケッチブックを渡されて「今回はこの絵でよかったっけ?」という試行錯誤は、きっとみんなあったと思います。

——距離感というのは実際の収録中にはどのように感じるものなんですか?

喜多村　たぶん「あいぽん(野中藍)が隣にいる」という感覚よりも、さやかと杏子が会話

「気を許すと杏子じゃなくなってしまうので、気を引き締めて、新鮮な気持ちでまた杏子と向き合うことができたなと思います」（野中）

しているということを強く意識しているから、あいぽんとしゃべっているというふうにはもしかしたら意識していないのかもしれないですね。

野中　うん、そうだね。

喜多村　戦いのシーンでのアドリブとかも実は別録りだったんですけど、脳内再生っていうのかな？　たぶん二人ならこう戦って、こういう息遣いをするんだろうなというのが、計算式ではなくフィーリングで作れていたと思います。

――さやかは杏子との息の合ったコンビネーションを見せつつ、仁美と恭介にどう向き合うか？　というのも注目ポイントだったのではないかなと。

喜多村　「またこうやって話せてうれしいよ」っていう、何かわからないけど涙がポロポロ……みたいなあの演出も、さやかというキャラクターを長い目で見守ってくれた人への不思議なお土産というか、ちゃんと話を回収してもらったという気がしますし、そんなふうに私も評論的に見てしまいました（笑）。

――これまでのことをさやかが覚えているという前提で観ると、さやかが今回どんな気持ちだったのかなという……。

喜多村　だいぶ大人の対応をしていたと思いますね。いや、元カレでも何でもないんですけど（笑）、上条君に対しても仁美に対してもちゃんと相手のことを思いやれる、一歩引けるイイ女になったというか、「気持ちはわかるけどさ。仁美、落ち着きなよ」って言えるさやかちゃんは実はかっこいいなと私は最初に台本を読んだときから思っていて。そういう意味では〝がっこいいお調子者をやろう！〟と思っていたんですよね。

野中　そうだね。杏子のことも諭していたから、大人になったなあって。

喜多村　一度、落ちるところまで落ちたから今度は上がるだけ（笑）。今回、株はすごく上がりました！

野中　うん、確かにさやかは可愛くなったと思う！　グッズもそう。いや、前が可愛くなかったわけじゃないですけど（笑）、最近のグッズって特に可愛いよね。

喜多村　そうそう、凛々しくなりましたね。だって、新編のさやかは強いですから！　魔女も従えちゃっていますからね（笑）。あんな百鬼夜行みたいな感じで連れているとは思わなかったけど……。

――クライマックスの魔女対魔女のバトルは圧巻でしたね。

喜多村　すごかったですよね。今までは負けじと泥水すすっていたシーンが多かったり、虚勢を張ったりしながら戦うしかパターンがなかったので、余裕で戦うみたいなのはうれしかったです。「芝居に息とかいらないんだ！」みたいな（笑）。

野中　余裕だから息も上がらないもんね（笑）。

喜多村　ついついそうなるとニヒルな芝居になり過ぎちゃって、ちょっと悪みたいになっちゃうのが匙加減の難しいところでした。

様々な憶測が飛び交うさやかとなぎさ、マミの関係

――新キャラクター・百江なぎさとは、さやかは〝かばん持ち〟コンビとして行動を共にしていました。

野中　お姉ちゃんみたいで可愛かった！

喜多村　アスミン（阿澄佳奈）ともよくしゃべっていたんですけど、みなさんの受け取り方でどうにでもなると思う情報しか、なぎさの背景は新編では描かれていなかったなって。これは我らの憶測ですけど、さやかとなぎさは病院という共通点があって、なぎさがチーズ好きというのも、体が弱いのか病気だったのかでチーズを食べられなかったから今でも……っていう。

野中　だからチーズを食べたいんだね。

喜多村　さやかは上条君つながりで病院にずっと通っていたことがあるから、「もしかしたらなぎさとさやかって、意外と病院内でしゃべることあったのかね」なんて。

野中　すれ違ったり、何か絡みがあったのかも？

喜多村　アスミンと「尺が足りないね」と話をしていました（笑）。なぎさは新編で突然現れてはいるけれど、円環の理チームで両サイドのかばん持ちという風神雷神ポジションを務めているのは、たぶんそういう〝もうひとつのなぎさ・さやかのストーリー〟があったからなのかもね、なんて言っていて。

野中　それ、面白いねー。ドキドキしちゃう！　テレビシリーズとか観直したいよね。

喜多村　どうしよう、上条君の隣になぎさがいたらどうする？

野中　怖い、怖い！（笑）

喜多村　例えばですけど、本当にこれは憶測だから「虚淵さん!!」って言って胸倉掴んで「どうなんだ!?」って聞かないと真実はわからないところだけど（笑）、ただ、新編の舞台挨拶をした後に軽くお昼を食べたとき、虚淵さんがいらっしゃっていて、「どうなんすか？　やっぱ、チーズ、キーワードっすか？」みたいな感じでちょっと詰め寄ったりもしたんですけど、虚淵さんも「……すべては言えません」みたいな……。

野中　えぇー!?　やっぱり何かあるんだねー。

喜多村　うんともすんとも言わなかったから。

野中　気になる!!

――なぎさのチーズからそこまで深い話を想像するとは……！

喜多村　解釈はもうネットとかでいっぱい転がっているので、どれが本当かわからないですし、どれも正解かもしれないし、どれも不正解かもしれないし、それが今回の新編というか『まどか☆マギカ』のよさだなと思っています。そんなこと言ったらすごい遡っちゃって、マミさんが魔法少女になった理由？　テレビシリーズで一瞬だけ映った……。

野中　ああ、車の事故だ！

喜多村　これは喜多村解釈という前置きの上ですけど、「あのとき、なぎさいた？　入院した？」とか。

野中　ああ――――!!!!

喜多村　「だからマミさんとセット？」とか。まあ、なんでマミさんとべべをセットにしたのかというところで、「ただのオシャレ紅茶カップルじゃないんだろうな」とか想像するのもすごく楽しいですし、マミさんがお菓子の魔女にやられた場所も要は上条君がいた病院のそばなので、そういう意味ではマミ、さやか、なぎさ／べべというところの関係性が、テレビシリーズから設定を引き継いでいるんだろうな、なんて思っています。

野中　すごいです！　伏線がそんなに……。

喜多村　いや、わからないから。喜多村の勝手な解釈だよ？

――杏子じゃないけど、野中さんもすぐに騙されるタイプですかね？

喜多村　いいカモがいましたね、ここに（笑）。

野中　でも確かに、ネットとかもそうですけど、いただくお手紙とかでもいろいろな考察っていうのかな？　「私はこう思います」「あのシーンはこうでしたよね？」とかいうみなさんのご意見を読んでいるとやっぱりすごいなって思いますし、そうやって考察みたいなことをしたくなるのが『まどか☆マギカ』の魅力なんでしょうね。

――新編で新しくなった変身シーンの印象はいかがでしたか？

野中　陸上選手みたいだったね、さやかは。

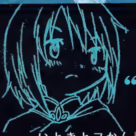
喜多村　そう、ト書きを特典に付けてほしいくらい（笑）。あのシーンはブレイクダンスしていたじゃないですか。それはハートブレイクされたからなので（笑）。

――それが台本のト書きに書かれていたんですね。

喜多村　なんでひとりだけサッサッサって走るのかなと思ったら、さやかちゃんってかなりスピーディーな戦いをしていたので「あ、変身するときも速いっていうイメージなのね」なんて最初にVチェックしたときは思っていたんですけど、ト書きを読んで「ハートブレイク……はっ!?　ああ、なるほど！　だからブレイクダンスかあー」って（笑）。逆に私から見て、杏子たんはやっぱりかっこいいなという変身だったし。力強い変身というか、一番野郎的な……。

野中　〝野郎的な〟って（笑）。

喜多村　キリッとした表情が頼れる感じがするというか、安心感があって、かっこよかったなと思います。



「さやかちゃんは実はかっこいいなと私は最初に台本を読んだときから思っていて。そういう意味では"かっこいいお調子者をやろう!"と思っていたんです」(喜多村)

髪を結ぶシーンで感じた まどかという女子の怖さ

――さやかと杏子のことを中心にお話を伺っていますが、ほかにお二人から見て印象に残ったキャラクターはいますか?

喜多村　超個人的に演出でゾワッとしたのが、教室のシーンとかでレギュラーチームと上条君とかは、ちゃんと顔が描かれているのに、ほかの教室の仲間たちはみんな同じ、クレヨンで塗ったみたいな顔で……。

野中　ああー、グシャグシャってなっていたやつ?

喜多村　そうそう。バス停とか降りたときも、みんな同じ顔の演出だったじゃないですか。あれも最初はモブを際立たせないためなのかなと思っていたんですけど、「ほむらが描いた世界だからこそ、どうでもいい人たちは木偶の坊でしかないんだ」と解釈したら、本当に怖くなっちゃって……。子供たちは子供たちで影絵っぽい感じだったし、バスに乗っている人たちが燃え盛っていくあの感じとか、何とも言えない存在感があって。

野中　悪夢を見ているときの感じだよね。

喜多村　だから、子供たちがキャッキャキャッと遊んでいる中でほむらが杏子たんに「実は話があるの」って切り出すところの二人のシーンも、「あれ? 平凡な雰囲気のはずなのに、なんか怖い!」って、ずっと思っていたんですよ。

野中　うんうん。

喜多村　ずっと子供たちがドイツ語でキャッキャしているから、特に怖かったんですけど(笑)。

野中　私は、けっこういろいろなところで言っているんですけど、まどかがほむらの髪の毛を結ぶシーンがいつも怖くて……。

喜多村　ほどけちゃうしね。せっかく結んでいったのに、バサッて。

野中　私、アフレコのときとかは「ほむらちゃんをここまで執着させることができるまどかってすごい!」と思っていたんですけど、アフレコが終わってしばらくして劇場に行ったときに、もう、ほむらがかわいそうになってきちゃって、切なくなってきて、「こういうことってあるなあ」って。好き過ぎて重くなっていっちゃう、みたいな(笑)。だって、はじめは単純にクラスメイトとして接していたわけじゃない?

喜多村　そうそう! 無自覚というか、別に意図してまどかが口説いているわけじゃないから。

野中　ただ声をかけてくれて、仲よくなって……ということだったのに、それがここまで来ちゃったんだと思うと、切なくなっちゃった。

喜多村　まどかしかいないんだよね、ほむらには。

野中　「ほかじゃダメ?」って(笑)。

喜多村　「まだいるよー!」って。周りでわらわらやっているんだけどね。

野中　なんかすごく切なかったなあ……。

喜多村　ある意味、一方通行なんだよね。髪の毛を結わいてくれているまどかも、たぶん意図してやってないところがあって、でもほむらが「私には彼女が必要だけど、きっと彼女にとっても私が必要なんだ」って勘違いしちゃうようなというか……。

野中　そう、それがイカンですよ!

喜多村　それが素でできちゃっているから人たらしなんだよね、まどかは。本当に主人公ならではというか、どこまでも優しくて、その優しさを利用してでも自分のものにしたいという視野の狭い子がほむらだったというか。

野中　うん、うん!

――そう考えると、ほむらが選んだ結末もやむを得ないものだった?

喜多村　超ワガママで一方通行だったり、重たくなっちゃっていたり、やっぱり人間って自分が主軸になっちゃうけど、そのときに初めて「あ、この子たちは中学生だったな」って思うんです。若気の至りじゃないですけど、自分を守りたいし、自分の持っている世界がすごく居心地がいいと感じるのは誰しもが通ってきた道じゃないですか。女子なんかは特に大事な親友だったり、自分と対峙してくれる人だったりが自分の人生含めて重要だっていうふうに思い込んでしまうところが露骨に反映されていて、まあ、悪魔という形はファンタジックでSF的な描き方をされていますけれど、リアル中学生な女子の深層心理だったら、表現は違えど「あるある」と思うだろうし、逆に、まどかは悪くないんだけど「なんでまどかは……!?」ってなるよね?

野中　「なんでそこでやっちゃうの!?」って思っちゃう。

喜多村　「その優しさ、今、違うんだよ」って。「それ発動したら、ルート変わっちゃうんだよ」みたいなところはありますよね。これだけ人のことを動かせるキャラクターって、恐ろしいです(笑)。

野中　そりゃ、円環の理にもなるよねって(笑)。

喜多村　最後のさやかちゃんの抗いで、悪魔になったほむらと接触するシーンも、私は別録りだったんですけど、ほむらの上映されてないバージョンを聴きながら芝居させていただいているんですね。やっぱり、そこに対しての会話なので、上映されているさやかのニュアンスではなかったんですよ。だから、もう一バージョンも聴いてほしいなって……。逆に言うと、(斎藤)千和ちゃんとも話していて、「ほむらにまだ伸びしろを残すんだなあ。じゃあ、次も作ってくださいよ」って(笑)。

――同じシーン、同じセリフでも、お芝居が変わるとルートが分岐したように見えるというのは面白い現象ですね。

喜多村　そうなんです。『まどか☆マギカ』は解釈を変えると、どの角度にも向けちゃうものなんですよね。伏線のようで伏線じゃなかったり、伏線じゃなかったようで伏線、みたいな隙をいっぱい作っているっぽいんですよ。……って、これはアフレコしていての、自分の解釈になっちゃうんですけど、そこがすごく面白いし、もっと描けるんだろうなと思っちゃいますよね、どうしても。なぎさもしかり、ほむらの行く末もしかり。

野中　いくらでも広がるね!

喜多村　まどかだけだよね、卓越していて伸びしろがわからないキャラクターは。ずっと平常運転というか、テレビシリーズからまどかのままでいて、いつも本人が知らないまま、まどかのために誰かが涙して……。

野中　面白い立ち位置だよね、まどかって。愛と正義と希望のヒロインじゃないのが、いいんだよね。

喜多村　女子の友情が過ちを誘発しているのがちょっと怖い(笑)。髪結わきの術はホントに怖いです……。

――では、今日の結論は「まどかが怖い」ということで……?

喜多村　まどかが怖いって思う人と、まどかが可愛いっていう人と、いろいろいると思うんですけど、今回の対談も私たちが全然正解じゃないのを承知の上で読み進めてほしいです。

野中　うん、そうだね。

喜多村　じゃあ、あいぽんから一言。最後は先輩が締めてください!

野中　一言……ええー!? でも、最後にまどかの記憶が戻りかけたときに「ああっ、ダメよ」って、ほむらのちょっと弱いところが見えたじゃない?

喜多村　うん。

野中　思い出しちゃうことがきっと、ほむらにとって一番の恐怖。今後またそういう、可愛いほむらが出てくることを希望します。

喜多村　ほむらは……、そう、可愛い悪魔です!

野中　悪魔だからより切なさと深さが出ると思うので、ほむらはそこを残しつつ、私たちはどうなっていくんだろうね? あの続きがあるのかな?

喜多村　もう一回この新編をループするのか、まだ何も決まってないですけど、どんな方法でも私たちは自分のキャラの正義を信じて突き進んで行くだけなので、また演じられる機会があるのであれば、全力で……。

野中　全力で!?

喜多村　全力でイチャイチャするのか(笑)、また対峙するのか。そこにまた、なぎさが入ってきたらトライアングルになるかもしれないし。

野中　赤・白・青で仲よくしたいと思います(笑)。

Profile 喜多村英梨
きたむら・えり/Ability Soul Pro所属。近年の主な出演作品に『FAIRY TAIL』(カナ・アルベローナ役)、『ハマトラ』(ハニー役)、『〈物語〉シリーズ セカンドシーズン』(阿良々木火憐役)など。

Profile 野中藍
のなか・あい/青二プロダクション所属。近年の主な出演作品に『ささみさん＠がんばらない』(邪神たま役)、『波打際のむろみさん』(ひいちゃん役)、『チャギントン』(ココ)など。

interview

暁美ほむら役　百江なぎさ役

斎藤千和×阿澄佳奈

新キャラクターである百江なぎさと、悪魔になったほむら。それぞれの役について話してもらった。

全体像が想像できなかった新編の内容

—最初にお二人が新編の台本を読まれたときのご感想からお伺いできればと思いますが、いかがでしょうか。

斎藤　最初、前半後半に台本が分かれていて、前半だけしかもらっていなかったんですね。そうしたら前半がわりとキラキラした平和な内容だったので、「あれ?」っていうふうに思いました。「え、今回どうしたの、虚淵さん?」みたいな。ちょっと不思議な気持ちでした。

阿澄　私は『まどか☆マギカ』という作品を、観る側ではなく作る側として関わるのが、新編が初めてだったので、最初は台本を読んで「全体像がまったく私に想像できないのは私が新参者過ぎるせいなのかな?」って、すごく戸惑いました。本当に。これはどう作り上げていくんだろうな、っていうのは、一番最初、台本を読んだ時点では、全然私の中ではでき上がらなくて。びっくりしました。

—べべ状態のときのセリフは、台本に鳴き声と字幕として表示された意味のどちらが書いてあったんでしょうか?

阿澄　「チーズになっちゃう」などの文章の方が台本に書いてあって、それに対応する「モジュ」とか「モベ」とかの言葉が別紙で届きました。ひとつずつセリフに指定がしっかりあったので、わざわざ別紙で来てるってことは、このままちゃんと読んでほしいってことなんだろうなと思って。でも実際はアフレコ現場で「このシーンにも声がほしいので、台本にはないけど一声入れてください」みたいな指示もあったので、もっと自由に演じてもよかったのかもしれません(笑)。

斎藤　何か、「チーズの名前で」とか、ざっくりとした指示もあったもんね(笑)。

阿澄　そうそう。「あ、あ、あ……いいんだ!?」みたいな感じだった(笑)。そういう戸惑いはけっこう多かったですけど、とはいえ、わりとこちら任せでやらせてもらえたのはよかったですね。

—アフレコ時はほかにどんな指示があったのでしょう?

阿澄　うーん、実はあまり指示がなかったんですよね。オーディションのときに「小動物っぽい、マスコットキャラみたいな感じで」という芝居の方向性についての説明があったくらいで。あとは、「形態ごとに、何か少し変化をつけてほしい」という指示があったくらいですね。だから最初は私、べべをもっと汚い感じで演じようかと思ってたんですよ。でも「もっと可愛く」と指示をいただいたので、「可愛い」の範囲で、ちょっとだけ変化をつけて演じることを心がけました。特になぎさではなく、べべの姿でいるときの演技は、固めてあったものをアフレコ現場で調整して、最終的なものを作り上げていきました。

可愛さと怖さを持ったなぎさというキャラクター

—お互いのキャラクターについてはどんな印象を持たれましたか?

斎藤　そもそもなぎさって、ほかの魔法少女たちより圧倒的に小っちゃいじゃないですか。見た目も、年齢的にも。魔法少女になるってことは、何かそれなりに対価を払うようなお願いごとがあったりとか、何かマイナス要素があるんだろうと思っていたので、なぎさのような小さな子が、何を背負って、どういう経緯で魔法少女になったのかは、初めて見たときからとても気になりました。元の世界では魔女にまでなっていたわけですし、どれだけの出来事があったんだろうかと。想像するとすごくあの子は怖いですよね。

阿澄　そうですよね。

斎藤　小っちゃければ小っちゃいほど、魔女になる理由は怖い気がするんですよ。大人であればあるほど、後悔していることとか、何かマイナスに考えることが山ほどあるけれど、子供の純粋さから生まれるマイナスの気持ちって何なんだろう、と。だから、すごく悲しいキャラクターなのかな、って、一番最初の印象では思ってました。今回、そんなに描かれていないですけど……。

阿澄　そうですね、なぎさ自身についてはそんなに描かれていないんです。

斎藤　だから、まだわからないですよね。明るい部分、可愛い部分がすごくフィーチャーされているので。その裏に何があるのかな、って、すごく気になるキャラクターだな、というのが今の印象です。

—阿澄さんご自身はそういう、まだ余白の部分が大きいキャラクターを演じることに対して、どんなことを感じていたのでしょう?

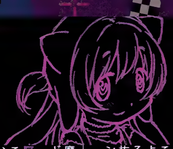
阿澄　なぎさに関しては、「戦わなければ」みたいな、そういう使命感とかではなくて、純粋に言っていることそのまんまなのかなと、演じていくうちに思うようになりました。「チーズが食べたかっただけなのです」とか、言っていることそのままのキャラだと考えていいんだな、とアフレコのときに思ったんです。だから、スタンスとしてはほかのメンバーとだいぶ違ってしまうので、私もなぎさのことを知りたいな、って終わったときには思いました(笑)。

斎藤　なぎさのお話が観たいですね。

阿澄　そう。ただ、ホントに、そういうほかの子たちの経緯とかを考えていくと、なぎさは千和さんのおっしゃる通り、大人たちの普通の考え方では想像もできないような、子供らしいところで魔女になってしまったんじゃないかな、と思ったんですよ。……何かそれだけで一本お話ができちゃいそうですね(笑)。

—なぎさは「べべ」「なぎさ」「魔法少女なぎさ」と形態のたくさんあるキャラクターでしたけど、どれが特に印象に残っていますか?

阿澄　完成したものを観たときは、全体的に、べべだけ画のタッチに異質感があるのが面白いな、と思いました。ほかのキャラクターともキュゥべえとも、何かちょっと違う。どこかから持ってきて貼り付けました、みたいな違和感のある感じのキャラクターデザイン、っていうのかな。それがすごく面白いな、って思ったのは覚えてますね。べべのデザインとなぎさのデザインは、よく見るとパーツが似ているので、映画を観た方は何となくここつながっているな、というのがわかった方も多いんじゃないかな、と思うんですよ。そんなデザインが似ていることもあってなのか、各形態の間を行ったり来たりするの



「なぎさは『戦わなければ』みたいな使命感ではなくて、純粋に言っていることそのまんまなのかなと、演じていくうちに思うようになりました」（阿澄）

が、なぎさはけっこう自由なんですよね。人間の形をしているときに、顔だけベベの状態になったりとかもできる。印象に残っているというか、そういう形態の使い分けをどうしているのかが、気になりましたね。

斎藤　なぎさは可愛いですよね。すごくキャッチーだな、っていうふうに私は思いました。たぶん、まどかが魔法少女として普通に戦っていたら、ああいう感じの可愛らしさがあるキャラクターになっていたんじゃないかと思うんですけど、これまでの5人を見ていると、わりと可愛い人は魔法少女にならない、っていう印象があったから。だからやっぱり、可愛い戦い方をする魔法少女っていいな、と映像を観て特に思いました。なぎさはキラキラしてる。そういうのって、「魔法少女」という言葉からイメージされるものに一番近いですし。でも、さっき阿澄ちゃんも言っていた、なぎさの顔だけがベベになるシーン、あれはちょっと気持ち悪かったですよね。衝撃でした。

観るたびに共感度が増すほむらの選択

――なるほど。では逆に阿澄さんは新編のほむらはいかがでした？

阿澄　テレビシリーズのときよりも、さらにこじらせ過ぎだよ、って思いました（笑）。

斎藤　こじれたねー（笑）。

阿澄　本当に、こじらせ方が人知を越えているというか（笑）。そこまでの愛というのは、なかなか……本当に、『まどか☆マギカ』はすべての想像を越えるな、と思いましたね。そこまでかー、っていう。なかなか追いつけないような領域で生きている子たちが集まっている作品ですけど、その中でもほむらは、群を抜いて突っ切っちゃった感がありますよね。ホントに、深みにハマっているなと思いました。

――物語の最後にほむらが深みにハマって、悪魔になるほど突き抜けてしまったわけですが、どんなご感想を持たれたのでしょうか？

阿澄　でも、世の中の愛情のほとんどって、これですよね。究極なことを言うと、「両想いになる」って、めずらしい出来事だと思うんですよ。恋愛に限らず、友情とかもそうですけど、大体、一方通行のつながりじゃないですか、みんな。まあ、ほむらの場合はちょっと行き過ぎですけど。

斎藤　（笑）。

阿澄　でも世の中の大体の愛情の方向性って、新編のほむらとまどかのような形なんじゃないかな、って思うんですよ。それが突き抜けているから、あそこまで怖くなっている。でも、だから、この物語は共感を呼ぶのかな、と思うんですよね。大体の物語はハッピーエンドになるときって、「両想いになりました。ハッピーエンドです。これから幸せに暮らしていきます」みたいなものが描かれますけど、世の中は大体そうはならないですよね。ほとんどのものに、永遠ということはない。だけど自分の一方的な愛情って、自分さえあきらめなければ永遠だから……。そう思うと、ほむらの言っていることが、究極の愛なのかな、とも思うんですよね。だから、最初に観たときには怖いなって思うんだけど、何回も観ていると、どんどん共感度が増していっちゃうんですよ。

斎藤　わかります。

阿澄　不思議なことに。最初は「ほむら怖ぇ～」って思ったんだけど、何かその中に、自分の感じたことのある、愛情みたいなものをひとつ見つけると、そこから一気にほむらに共感できてしまう、というのが、この物語の面白いところだと思いますね。だから、『まどか☆マギカ』は、前もそうだったんですけど、観れば観るほど違う感想が生まれてくるんですね。最初のインパクトとして与えられるものと、知れば知るほど違うものに感じる、という部分が出てくるのがこの作品の面白いところで、ずっと、広く愛される理由かな、と思います。

――なるほど、観るたびに印象が変わっていくんですね。

斎藤　私にもほむらの選択がわかる部分があるんですよ。そうありたいか、って言われると、まだわからないけど……でも、理解もできる。そこがすごいな、って思いました。極端な形で描かれているけど、みんながどこかに持っているものですよね。たぶんみんな、それで失敗したことがあると思うんですよ。それなりに大人になっていたりしたら、自分の気持ちを押し付けて、相手を傷つけることって、絶対経験したことがあると思う。だから何か、観ていて「あぁぁー、わかるー」みたいな気持ちに襲われるんじゃないかな。

――「身につまされるなぁ……」と。

阿澄　それ故に悪役じゃないんですよね、ほむらは。

斎藤　そう！

阿澄　何か、哀しさだったり、痛々しさだったりがある……。

斎藤　そうそう。そういうのがあるな、って。「悪魔」っていうと、もっと悪者のイメージがあるんだけど、違うなと。

阿澄　憎めない、というか。

斎藤　嫌いになれない。

阿澄　完全な悪としてはまったく描かれてないな、っていう印象になるのは、その辺なんでしょうね。誰でも共感できる部分がどこかしらある。

――阿澄さんはラストの印象はいかがでしたか？

阿澄　本当に、誰にとっての幸せかわからないなと。いやー、恐ろしい終わり方だな、と思いましたよ（笑）。

斎藤　だよねー。

阿澄　でも、何て言うんだろうな……そりゃ、こういう話なら、すっきりとは終わらないよな、っていうのは思いました（笑）。終わらないというか、この子たちは「終われない」って。もしかしたらそれがこの作品のテーマとも言うべきところなのかもしれないですね。人の心ほどわからないものはない、というか。それこそ描き切れないくらい無限にどこまでも転がっていってしまう。新編ではここにラストを持ってきましたよ、というだけであって、それ以外のラストの可能性も作品のそこら中に散らばっているんだな、っていうのを感じました。

――ハッピーエンドともバッドエンドともつかない。誰も、ものすごく不幸になった人はいないんだけど、ほむらがひとりで幸せか、というと……。

斎藤　そうでもない、っていう。

阿澄　ね。そこにもどかしさもありつつ、でも、だからといって「こうなったらハッピーエンドだね」という形が、全然思いつかない作品なんですよ。

斎藤　とはいえ、ほむらの好きなようにした結果、最終的に、出てきたみんなは幸せそうにはしてるんですよね。不思議ですよね。

阿澄　正解がわからないですよね。

『まどか☆マギカ』という作品のこれまでとこれから

――話は変わりますが、今回、このお二人でインタビュー取材を受けられるというのが初めてだということなので、お互いに対して聞いてみたいことを伺えればと思います。

阿澄　そうですね……私は、この新編で初めて参加させていただいたので、もう、『まどか☆マギカ』ブームみたいなのができ上がった後から作品に参加したんですけど、最初の方、テレビアニメのアフレコが始まったころには、きっとここまでのブームになるのは想像しなかったですよね？

斎藤　うん、全然。

阿澄　先の展開は知っていたんですか？

斎藤　私だけ、知らなかったの（笑）。ほかの方はちゃんと、マミさんが3話で死ぬとか知ってたんだけど。だから私だけ「死んだよ――!?」っていう感じで驚いて。

阿澄　そうなんですね（笑）。

斎藤　4話くらいから私もすべてわかった上でお芝居をしているんだと思われているみたいなんだけど、そうでもないんです。

阿澄　作品作りって、本当にそういうところありますよね。

斎藤　そう。大体そんな感じ。後からきっと、ホント、みんながいろいろ補完してくれているありがたさ、という。本当に、ファンの方たちが好きでいてくれて、ずーっと思ってくれていたからこその今回のつながりでもあるし、みんなの中でいろいろな答えを出してくれるからこそ、ブームになる気がするんですよね。一個しか答えを出さないものって、たぶん、観て終わりなんだけど、そうじゃないからみんなの中でいろいろな議論が起こって大きくなったんだろうな、というのはあるけ

「ほむらの選択は最初に観たときには怖いなって思うけど、何回も観ていると、どんどん**共感度**が増して行っちゃうんです」（斎藤）

ど。個人的にはやっぱり、3話のときに、「すごい、この作品」って思った。

阿澄　じゃあ、アフレコのときに知って、オンエアまでドキドキでしたよね？　みなさんきっと(笑)。

斎藤　そうそう。始まったときは、普通に「何か新しい作品始まったね」くらいで、やっぱり3話で劇的に評価が変わった印象がある。

阿澄　作品自体の色がもう、ガラッと変わりましたよね。

斎藤　うん。そのころアフレコしていたのは9話とか10話だと思うけど、そのときは「あ、やっぱり、盛り上がってきたね」って話をしてた。そんなところかなぁ。

阿澄　へえー。それは、「シメシメ、盛り上がってきたぞ」だったんですか、それとも「こ、こんなに盛り上がっちゃったけど、だ、だ、大丈夫か？」だったんですか？

斎藤　どうだろう？　でも、私も役者だから、あまり意図してブームを作ろう、っていう方ではないから、そんなに強く意識してはいなかったかな。「シメシメ」って思ってたのは、きっと、虚淵さんだよ。

阿澄　ああー、そうですね(笑)。

斎藤　虚淵さん、新房さんは「シメシメ」だったと思います。

阿澄　そうだなー、そっち側の人たちはそうだったでしょうね。

斎藤　私たちは「何か、どんどんブームになっていくね」「すごいね」って見ていた感覚でした。

――では逆に、斎藤さんから阿澄さんに聞きたいことはありますか？

斎藤　完成したものに入っていくのって、なんだかんだ言ってすごく緊張するし、自分の居場所を確保するのってすごく難しいところだと思うんだけれど、阿澄ちゃんはすごく、超フツーにいたなー、と思ったんですけど(笑)。

阿澄　ホントですか？(笑)

斎藤　よく知ってるメンバーだった、というところもあるんだろうけど、本当のところどうだったのかなって。やっぱりすごく緊張してたの？

阿澄　正直……はじめはプレッシャーだなー、って思いはしましたよ(笑)。作品の評価の高さがあまりに耳に入ってきてしまっていたから、そこにどう馴染むのか、悩みはしました。結果としては、馴染まなくていいというタイプのキャラクターだったと理解しているんですけど、作品のファンのみなさまが持っているイメージの中にどう入り込んでいくんだろうな、っていうのはとても考えましたね。

斎藤　もう隙間がないような感じがするもんね。

阿澄　そうなんです。現場は全然、そんなに不安はなくて、それこそ、おひとりおひとりとはいろいろな現場でお会いしていますし、制作陣もほかの現場でご一緒した方も多かったりしたので安心していたぐらいなんですけど、ただただ作品のイメージの大きさがプレッシャーでした。でも結局、やることをやるしかない、っていう感じでしたね(笑)。声優としてできることは限られているというか、目の前のことをやるだけ。そう意識することで、すんなり作品に入っていけたのかな、って思います。

――さて、最後の質問として、『魔法少女まどか☆マギカ』は、今後、どんな展開があったらいいな、というご期待をお二人は持たれているのか。そんな質問をお聞きしたいと思います。

斎藤　悪魔の次って、何になれるんだろう。神かなー？　何だろうなー？

阿澄　ねー。

――確かに悪魔はステージがひとつ上がった感じがありますよね。

斎藤　せっかく悪魔って呼ばれるようになったんだから、もう世界を滅ぼしたいですよね(笑)。ものすごい悪者になってみたいかなー。私、実はあまり悪者はこれまで演じたことがないので。世界をとりあえず滅ぼしてみたいかな。

阿澄　「とりあえず世界を滅ぼす」って、ヒドイ言葉ですよね(笑)。

――でもほむらは、一回くらい世界を滅ぼしてみても作り直せちゃいますね(笑)。

斎藤　そうなんですよ(笑)。

阿澄　続きがあるとしたら、このままの状態な訳はない気がするんですよね。一旦、ほむらが悪魔として世界を統べている感じで終わりましたけど、ずっとこの状況が続くとも思わないし、きっと何かのきっかけであの最後の世界も崩れていったり、転んだりしていくんだろうなと思うので、そんな世界を見たい気持ちもあります。あとは、やっぱり私としては、なぎさ自身のことが気になります。

斎藤　なぎさもだし、ほかのキャラクターを掘り下げた話をやっぱり観たいですよね。

阿澄　ホントに。新編で上映された時間だけでは足りないくらいの膨大な量の物語が、この時間軸の中に生まれているはずなので。私、この作品を観て、いろんな謎が明らかにならないものだな、ってずっと思っていたんです(笑)。

斎藤　私も同じことを思った。全然わからないもんね。結果、何が本当なのか、わからない。

阿澄　ずっと、どんどん深いところに転がっていくだけなのかな、って。だから、物語は完成しないし、ゴールもない、みたいな。しかもそんな終わらない物語が、ひとりひとりのキャラの中で起きている。本当に、それぞれのルートでまたお話を作ったら、すごいことになりそうです。

斎藤　全然違うものができそうだよね。特にほむらは時間を戻せるので、描かれるものは、あるひとつの道でしかない。少し違う道を歩むだけで、また全然違うルートもある訳で、本当に、描かれるのは枝葉のひとつというだけな感じがすごくしますよね。だから、『まどか☆マギカ』という物語は永遠に完結しないんだな、という気がします。

阿澄　そこら辺はもう、生み出してしまった責任ということで、虚淵さん、新房総監督にはずっとがんばっていただくしかないなと思っています。

――どんな形でも作品が続いたら、うれしいですよね。

斎藤　がんばってほしいです！

Profile **斎藤千和**
さいとう・ちわ／プロフィールは 96 ページを参照。

Profile **阿澄佳奈**
あすみ・かな／81 プロデュース所属。近年の主な出演作品に『ニセコイ』（橘万里花役）、『龍ヶ嬢七々々の埋蔵金』（壱級天災役）、『這いよれ！ニャル子さん W』（ニャル子役）など。

MAIN STAFF DISCUSSION 1

総監督 新房昭之×キャラクター原案 蒼樹うめ×脚本 虚淵玄（ニトロプラス）×シャフト代表取締役 久保田光俊×プロデューサー 岩上敦宏

「みなさんの中でキャラクターができ上がりきっているので、これをブレさせるわけにはいかないというプレッシャーがありました」（虚淵）

公開からの時間が経ってからのそれぞれの思い

――公開から約半年が経ちましたが、今、どのようなお気持ちですか？

新房 作品に関する記憶がかなり薄れてきています（笑）。終わった直後だったらいろいろあったけど、かなり落ち着いていますね。

虚淵 キラキラした思い出ですよ。「あのころ、俺、輝いていたなあ」みたいな（笑）。

蒼樹 私もやっぱり自分が関わったのはすっごい前なので、かなり昔のことという感覚がするんですが、知り合いで『まどか☆マギカ』が大好きと言ってくださる方が、Twitterとかで劇場に行くたびに報告してくださっていて、「いい半年だった」みたいなことを書いてくれていたんです。そうした、支えてくださっている方々のおかげで、最近までやってたんだなという感覚が何となく体感できていましたね（笑）。

久保田 僕はパッケージ用のリテイク作業が終わったのがつい数週間前だから、わりとまだ感覚が生々しいですね（笑）。

――なるほど（笑）。岩上さんはいかがですか？

岩上 そうですね、やっぱり時間がだいぶ経っているので思い出になっているんですが、僕と久保田さん、今度、日本アカデミー賞の授賞式に招かれているんです。そういう評価をいただけているし、今でも「すごいね」という声を聞けることはうれしいです。

テレビシリーズが終わる前に立ち上がった新編の企画

――今回の新編の制作に入るにあたって、この企画がどのように立ち上がったのか、改めて伺ってみたいのですが。

岩上 虚淵さんから最初に「まどか2」というプロットみたいなものをいただいたのが2011年の3月中でしたね。

虚淵 まだ放送が終わってない時期だったような。

久保田 ちょうど震災の前後でしたよね。

岩上 そうですね。大変な時期だったけど、「何か、『まどか☆マギカ』で次のことをやりたいね」というのはそのときから考えていたんですよ。その時点ではまだテレビでやるのか、劇場でやるのかも決まっていなかったですね。まずはアイデアをどう仕上げるか考えて、そこからフォーマットは考えようと思っていました。なので、まずはとにかく、アイデアを脚本にしていただいたという流れです。

久保田 最初のプロットを上げてもらったところで、岩上さんが「これは劇場のほうがいいんじゃないか？」と言っていたような記憶があります。

――虚淵さんは最初のプロットを書かれたとき、どんなことを考えていたかは覚えてらっしゃいますか？

虚淵 いろいろバタバタしていた時期ですから、かなり記憶も混乱しているんですけど、とにかく序盤はしんどかったのを覚えています。どう続編に繋げばいいのかわからなくて。一応後日談を考えたはいいけれど、これじゃ『ジェイコブス・ラダー』（1990年全米公開のサイコ・スリラー映画。ベトナム戦争で負傷した米軍兵が体験する悪夢的な世界を描く）みたいだな、と。ひっかきまわした挙句、こんな嘘の終わり方をしてもいいのかな？という疑問があったんです。でも、ほかにどうしようもなくね？というような気持ちもあって提出したんですね、確か。

――ということは、最初に提出されたプロットの段階で、実際に制作された新編に近い内容だったんですか？

虚淵 序盤はそうですね。新編の世界はほむらが作り出した結界で……というアイデアは、そのプロットをメインに考えた形です。ただ、このときは、オチは結界が溶けて、ほむらが成仏して終わりというラインでした。

――その段階で、蒼樹さんにはどうお話が伝わっていたんでしょう？

蒼樹 放送中に「新しいのをやるかも？」というのは聞いていたんですが、明確ではなかったので「え？　やれるんですか？」という感じでしたね。すごいうれしかったんですけど、びっくりしました。

岩上 いきなりプロットが送られてきた形ですよね（笑）。

蒼樹 そうですね。続編の可能性は何パーセントくらいあるのかわかっていなかったので、いきなりまとまったものが目の前にきて驚きました。

岩上 でも蒼樹さん、打ち合わせ出られないときもメモで意見を送ってくださってましたよね。いつも、とても的を射た意見をくださるなと思っていました。

蒼樹 ……覚えていないです（笑）。打ち合わせに出席したのは最初の2回か3回くらいでしたよね。テレビシリーズでやるのか、テレビスペシャルでやるのかということを会議室でうんぬんしていたのを覚えています。

岩上 確かに、その話をしていたときはみんないましたね。

蒼樹 アイデアを出したのは……終わり方のところで、「こうしてほしいです」みたいなのをほんのちょっとだけ言わせていただいたりしたくらいじゃないですか。

――それはどんな要望だったんでしょう？

蒼樹 すごく細かいんですけど、ほむらがまどかに「待ってた」と言ってワッ！　と掴みかかるシーンで、プロットでは今の最終的なものより、もうちょっとまどかのセリフが嫌そうだったんですよ。「やめて！」というニュアンスが強くて。そこをもうちょっとマイルドにお願いします、というのをお願いした記憶があります。ほむらがまどかの嫌がることをしたようにはしたくなくて。ほむらはとにかくまどかのためというか、まどかに対する愛で動いている子だから、そこが違って見えたら嫌だなと。

――なるほど。虚淵さんが脚本執筆の作業に入られたのはいつぐらいからですか？

虚淵 プロットを提出してからすぐだった気がしますね。2013年の夏くらいには、決定稿ができていたような。

久保田 8月か9月くらいに、半年もかからずに書き上がってましたよ。4稿（＝3回改訂したシナリオ）がほぼ決定稿だったくらいですし。細かい調整はその後もあったかもしれませんが、大きく変更したところはないはず。

虚淵 初稿から決定稿の間に、尺がけっこう延びているんですよね。

久保田 そうですね、そこは新房さんからのご要望で。

虚淵 テレビのときは内容を詰め込み過ぎちゃった印象があったので、どうも短く書く癖がついていたらしくて。映画では逆にもっと詰め込もうという方向に。

岩上 虚淵さんの脚本は基本的に男らしいんですよね。スパスパと要点をついた脚本という感じで。

虚淵 とはいえ、今回はやはり映画の脚本を書くのが初めてというのが大きかったです。尺の見積もりが自分もわからないところがあったんですよ。

久保田 最初のシナリオは、70分くらいの尺になりそうな手応えだったんです。

虚淵 序盤の魔法少女バトルはそうとう足しましたよね。要するに幸せ夢空間をもっと膨らませる方向で行こうと（笑）。

――ファンの気持ちに応える方向で書き足そうと。

虚淵 まあ、せっかくできるなら、チャンスですからね。

――監督からは、何か尺を伸ばす段階で要望はあったんですか？

新房 長くするという意図ではなかったんですが、最初にアクションシーンがほしいというのはお願いしました。

岩上 時系列を戻すと、そもそも最初にああいう幸せな時間があるという構成も、新房さんがあのキャラクターたちがもう一回活躍するところを描きたいというお題を出したからだったような……。あの子たちが、さやかも含めて活躍しているという舞台をどう作るか、みたいな、そこから始まったプロットだったと思います。

虚淵 そうですね。

――あの5人をそろわせるというのはマストの条件だったんですね。

久保田 魔法少女として活躍していてほしいというか、そういう幸せ空間がほしいという大前提は確かにありましたね。

――ただ出てくるだけではなくて、みんな魔法少女になっていて、しかも幸せそうにしている、と。

久保田 そうですね。純粋にテレビシリーズや総集編2本の続きだということも決めていなかったのかもしれません。何とか5人をもう一度そろわせたいね、幸せそうな姿が見たいね……と話して始まった企画だったな、と。

――そこが先にありきで、時系列が続いた物語になっているというのは、結果的にそうなった形だったんですね。続編だということは最初から宣伝の際に明確に打ち出そうと考えてらしたんですか？

新房 続編であることを謳うか謳わないかは悩みどころでした。

虚淵 「パラレル展開だと見られてもいいよね」という話を最初はしていましたよね。

新房 そうやってわからないまま観てもらった方が楽しめるんじゃないかと思ったんです。

久保田 ほむらが体験したループのひとつに観えてもいいし、という話をしていましたよ

新房昭之プロフィール
しんぼう・あきゆき／近年の代表作に『メカクシティアクターズ』『ニセコイ』『〈物語〉シリーズ セカンドシーズン』（いずれも総監督）、『ささみさん@がんばらない』（監督）など。

蒼樹うめプロフィール
あおき・うめ／漫画家。「まんがタイムきららキャラット」にて『ひだまりスケッチ』を連載中。

虚淵玄プロフィール
うろぶち・げん／代表作に『仮面ライダー鎧武』（脚本）、『翠星のガルガンティア』（原案・シリーズ構成・脚本）など。そのほかにも所属するニトロプラスのゲームシナリオも多数手がける。

久保田光俊プロフィール
くぼた・みつとし／近年携わった作品に『メカクシティアクターズ』『ニセコイ』『〈物語〉シリーズ セカンドシーズン』『ささみさん@がんばらない』など。

岩上敦宏プロフィール
いわかみ・あつひろ／近年携わった作品に『世界征服～謀略のズヴィズダー～』『ニセコイ』『〈物語〉シリーズ セカンドシーズン』『俺の妹がこんなに可愛いわけがない。』など。

「なぎさはかつての魔女だったときの姿から、どれくらい残してどれくらい変えるかの加減は悩みました」（蒼樹）

ね。

新房　結果、続編を最初から謳うことになりましたけど、それがなかったらもっとお客さんは混乱していたかもしれませんね。映画の宣伝にはそういう難しさがあるんだなと思いました。続編と言い切ったほうがいいというのは、岩上さんの判断でしたよね？

岩上　それは、たぶん僕ですね。

新房　そうしてみて正解だったと思います。余計な混乱を招かずに済みましたから。

岩上　そう言ってもらえてよかったです。

新房　続編なのかそうじゃないのか、不安な気持ちで観ると「何だろ、これ？」と考えているうちに終わっちゃうみたいなところがあったと思うんです。宣伝でどこまで明かしていいのかは微妙な問題ですけど、誤っちゃいけないと思いましたね。雑誌展開にしても、テレビと劇場ではちょっと違うんだなと思いました。

岩上　そうですね、テレビはやっぱり無料で観るものですし、やり方は違います。

新房　お金を払って観てもらうという点をまずはクリアしないとならないですからね。CMもテレビとは違うんだなと。いいところを流して、「どんな映画だろう？」と思ったら、面白いところはCMで流れる部分がすべてだった……みたいな映画がいっぱいあるのも頷けるというか。それくらい見せないと映画館に来てもらえないんですね。

久保田　劇場版は続編として作ろうという話になって、間に総集編を挟もうというのはどのへんのタイミングで出たアイデアでしたっけ？

岩上　けっこう早い時期からだった気がしますね。虚淵さんのプロットを受けて「これだったら映画で作るのが面白いですよね」となって、なら絶対にテレビのストーリーを知っているほうが面白いから、それも映画にして公開してこれに繋げようという流れだったと思います。本当に虚淵さんのプロットありきでフォーマットを決めた覚えがあります。

虚淵　ぶっちゃけ、テレビシリーズを観てなかったら、わけわからないですからね（笑）。

岩上　そんなハードルの高い映画がよくぞヒットしてくれたと思います（笑）。

――続編を作る上で、キャラクターの描き方や物語の内容面で、ファンの反響に影響を受けた部分はあったのでしょうか？

虚淵　そうですね。やっぱり本編で、あまり報われなかった子たちだから、お客さんもこう、自分たちの手でどうにかしてあげようというのがあったと思います。正直あそこまでキャラを膨らませてもらえるのは想定外だったので……そうだなぁ、やりやすさもやりにくさも半々でしたね。これだけキャラをがっつり把握してもらえてるんだったら、さらにこっちで変な工夫というか、もっと掘り下げようという必要はないという点では、ありがたかったです。たった1シーズンだけの作品で、キャラクターを確固たる形で、がっつり把握してもらえるのはそうそうないと思うんで。でも逆に言うと、みなさんの中でキャラクターができ上がりきっているので、これをブレさせるわけにはいかないというプレッシャーはありましたね。たとえば、さやかがまるっきり新しい恋に生きているというようなのは違うよな、それはちょっとまずかろうなとか（笑）。そういう思い切った変化はできないコンテンツだという思いはありました。

新房　でも、さやかのその展開は面白いですね（笑）。

虚淵　新しい恋に生きて、結局また魔女化するとか？（笑）

新房　そう。何度でもおんなじことをやりそう。

虚淵　イケメンが出てくるたびに恋に落ちて、魔女化して……。

岩上　寅さんみたいに次々と出会って振られてを繰り返す（笑）。

――さやかと杏子、まどかとほむらのように、ファンに人気の高い組み合わせが活躍するシーンも多数盛り込まれていました。そのあたりも意識されたところなのでしょうか。

虚淵　そこは、本編の延長線上でああならざるを得ない関係性ではありますからね。いちいち帰ってきておいて、杏子に何の挨拶もないさやかというのもどうかと思いますし。

岩上　さやかと杏子の描写はコンテでもかなり膨らみましたよね。セリフだけじゃなく、キャラの仕草が入ると大きいですよ。

蒼樹　「smart」という雑誌の企画で、私が杏子とさやかに手紙を書くという企画がありまして、大変無責任に（笑）いろんなことを書かせていただいたんですが、そのことで虚淵さんに質問があるんです。テレビシリーズの方って、杏子がさやかのために命を賭けてがんばったのって、さやかはもう魔女化してたから、おそらく知らないですよね？　だけど新編のほうのさやかは、一回円環の理に連れていかれて、そこから戻ってきたじゃないですか。それで杏子とも仲よくしてるし、「あんたを置いてきちゃったのが心残りだった」と明確にセリフにしているので、すべてのことを知っていると考えていいんですか？

虚淵　いったん、円環の理のところに行ったら、全知全能になって見通してると思ってもらっていいです。テレビシリーズだとさやかと杏子はある種の心中みたいに終わりましたけど、「魔獣」のいるリセットされた世界では、さやかは杏子をほったらかして自分ひとり昇天しちゃった形なんでしょうね。だから魔女モードのさやかを新編の杏子は知らないんですけど、さやか本人のことは知っているし、「惚れた男のために～」というセリフがあるくらいだから、この世界での消え方もテレビシリーズと似たようなものだったんでしょう。たぶん、自爆攻撃みたいなことをやったんじゃないかと思いますね。

蒼樹　テレビシリーズで、そこそこ一方的だった杏子の思い入れみたいなものが、新編ではさやかに伝わっていたようなのが大変にうれしかったです。「さやか、杏子がんばってたんだよ」と（笑）。

虚淵　考えてみればまどかも神様になるまでは全然ほむらに気付いてなかったですからね。いきなり窓から出てくる怖い子扱いで（笑）。

作品の要素として必要だったべべ

――積み重ねがあってキャラ描写が生きてくるところがあったということを思うと、なぎさ＝べべを登場させるのは大変だったのでは。みなさんの間でどういう話をされたんでしょうか。

虚淵　まず前提として、作品に必要な要素として、いったん魔女になってからこの世界に帰ってきた子が、さやか以外にもうひとりはいないとつらいなというのがあったんです。だったら魔女で一番キャラ立ちしているのはお菓子の魔女だろうな、ということで出てきたのがべべというキャラです。

――アイデアは虚淵さんなんですね。みなさん、最初に聞いたときのご感想はいかがでした？

新房　プロット段階で初めて読んだときには、「これはおいしいかも」と思いましたね。

岩上　最初から「新キャラを出しましょう」とお願いしたわけではないんですよね。本当に虚淵さんのプロットに急に登場した。

虚淵　居てもらわなきゃ困るポジションだったし、どうせ出すならおいしい出し方にしようという考えでしたね。

新房　なるほど、と思いました。

――設定はそうして生まれたとして、蒼樹さんが絵でキャラを起こすのは大変だったのではないかと思うのですが。

蒼樹　かつての、魔女だったときの姿からどれくらい要素を持ってくるか――どれくらい残して、どれくらい変えるかの加減は悩みましたね。一目でわかるほどそのままなのは違うし、まったく違うのも違うし、というところで。

久保田　原案の段階で珍しく悩まれていましたよね。

蒼樹　そうとう悩みました。これまでで一番、初稿から完成までに姿が変わったキャラだと思います。

新房　なぎさの髪の色を白にする案を考えたのは久保田さんじゃなかったっけ。

――蒼樹先生の原案だと、最初は金髪だったんですね。

久保田　そうです。それだとほかのキャラとのかぶりもあるので、白系で行きましょうか、みたいな提案をしました。最初の原案についていうと、もっと年齢が高めだったんですよね。ほかの少女たちに比べると年下なのは変わらないけど、年齢は中学生くらいだった。だから頭身も実際のデザインより高い子が上がってきてた。年齢を下げてほしいというオーダーは新房さんからでしたっけ？

新房　いや、僕じゃなかったと思う。「若いデザインがいい」ってのは虚淵さんだった気がします。

蒼樹　私も虚淵さんからそんなオーダーがあったような覚えが。

虚淵　そうかもしれないです。でも俺、デザインは完成版の映像を見るまで初見のものも多かったんですよ。なぎさは知ってましたけど、デビルほむらとか。

蒼樹　デビほむ様はすっごいぎりぎりまでデザインしていたので、すみません。

――スタッフのみなさんの間では、悪魔になったほむらは「デビほむ様」で通っていたんですか？

虚淵　いえ、今できた言葉です（笑）。

蒼樹　現場では「悪魔ほむら」って言ってましたね（笑）。

描き方に悩んだ悪魔となったほむら

――ある意味、悪魔ほむらも、半分新キャラに近いくらいの造形ですが、あの造形はどうやって固めていかれたんですか。

蒼樹　全然、会議とかはなかったですよね。

虚淵　キャラクター描写はかなりコンテで化けました。さらに言えば、コンテの段階でも解釈に幅のある描き方をされていたんですね。最後の最後までどこを落としどころにしようか、それこそアフレコの段階から完成に至るまでさらに変わって、斎藤さんに録り直しをお願いするくらい難しかった。

――具体的にはどんな化け方をしていたのでしょう？

虚淵　まずコンテの段階でかなり可愛くなってるんです。脚本のときは、人間を辞めた感のあるかなり怖いキャラだったんです（笑）。それがコンテの段階で人間性を取り戻して、半分もとの人間としてのほむらの意識を引きずっている、がんばって悪魔をやっている感じの子になったんです。

新房　ああいうシナリオを受け取ると、コンテを描く人はどうしてもニヤリ顔を描きたくなるんですよね。悪者的にニヤリと笑う、決めの表情を入れたくなる。作画に入るときには、コンテから拾えるニュアンスをちょっとマ

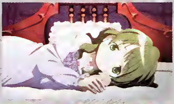
「イヌカレーさんのデザインを通したのは賭けに近いものがあった」(新房)

イルドにしないとまずいな、と注意したんですが、1回目のアフレコはコンテ合わせで収録したものだから怖くなってしまった。
虚淵　大変おっかない、危ない感じの千和さんですよね。
新房　「これダース・ベイダーだよね」という芝居になってた(笑)。「確かにこれはこれでありだよね」とそのときは思ったんだけど、アフレコした後、もやっとしたものが残ったんです。
虚淵　完成の悪魔にするか、成長途中の悪魔にするかという、新房さんも自分も悩んでましたよね。
新房　完全な悪魔になっちゃうとちょっと違うし、悩んでいるのも違いますしね。最終的には、「悪魔になった自分に取り込まれる直前」みたいな、微妙なところを描きました。
――そのシーンをもう一度アフレコし直そう、というのはどのようにして決まったのでしょう?
岩上　アフレコが終わったときから、みなさん気になっていたんですよね。
久保田　ちょっと「やってしまった」みたいなところがありましたね。
新房　だからあの日はなかなか眠れなかったんです。収録後に(音響監督の)鶴岡さんから「悔いはないですか?」と、かなり念入りな確認があったんですけど、どうも違ったかもしれないな、と。
久保田　そこから話が動き始めたのは、アフレコが終わって2~3日たってからでしたよね。
新房　土曜にアフレコが終わって、日曜を挟んで、月曜に話したはず。
久保田　そうでした。そこで新房さんの意思を確認して、虚淵さんや蒼樹さんを含め、メインスタッフのみなさんにヒアリングをしたんです。最初に収録した斎藤さんの芝居も、すごく完成度が高いというか、あの場で、コンテの絵に合わせたディレクションとしては動かせないくらいのものが上がっていたので。
虚淵　いやあ、収録に立ち会いたかったな。
新房　たぶん虚淵さんがいたら、絶対OKだった(笑)。
虚淵　実際、判断するために送ってもらった最初のテイクの音声を聞いて、「完璧じゃないですか!」と思いました(笑)。
岩上　虚淵さんがあそこにいたら、リテイクを許さなかったかもしれない(笑)。

虚淵　ありえますね(笑)。「これ以外無い」くらいに主張をしたかも。ただ本当にそれをやっちゃったら、ほむらの描き方はモンスター扱いだったでしょうね。
新房　それもだし、観に行ったファンはどん引きしてたと思いますよ(笑)。そこが重要だったんですよね。キャラクターとしては最初のバージョンもそれはそれでかっこいい。僕もそういうのは好きだから全然ありなんだけど、でもファンが観たら引くよな、というのが残ったんです。やっぱりそこは、ファンムービーにしないといけないかなど。
虚淵　そういうジャッジは監督でやってもらわないと。自分はいっさい考えないので(笑)。
新房　僕も何年か前だったら「これしかないな」と言ってたと思いますよ。ある程度年齢がいくとこうなるんじゃないかな。
蒼樹　「総監督と久保田さんが、今とても落ち着かなくなっている」という説明と共にファイルが送られてきたときは本当にびっくりしました。聴いてみたら「ああ、なるほど」でしたけど(笑)。
岩上　さっきの虚淵さんの感想と違っちゃうんですが、僕は脚本からコンテになった段階で、ちょっと怖くなっちゃったなと思ってたんです。それがアフレコしたらもっと怖くなった。
久保田　僕も後ろの工程に行くほどどんどん盛られていく感じはしました。脚本を読んだときのイメージよりも、コンテのほうが怖かった。また、そのカットを担当した原画の方や作監の谷口(淳一郎)さんが、さらにそれを意識した画面設計になっていて。今回、僕と新房さんは、そこを行き過ぎないように止める役目だったんです。
新房　やり過ぎないようにしてましたね。
久保田　すごくスタッフがノっている感じが伝わってくるので。
新房　こっちで止めないと、終わらないなと。映画はスケジュールが読めないんですよね。
岩上　本当によく作り上げていただきました。内容はもちろん、スケジュールも。
蒼樹　でき上がったものは絶妙のバランスでしたよね。
虚淵　本当に落としどころとしては絶妙だと思うんです。ああいう描き方をされたから、デビルほむらはいいキャラになったと思います。デビルじゃなくてデビルマンになったなと(笑)。

想像の上をいく劇団イヌカレーの設定

――お話の角度を変えて、ここからは劇団イヌカレーさんとのやり取りについて聞かせてください。
岩上　イヌカレーさんとのやりとりはすべて宮本さん、新房さん、シャフトさんの範疇ですね。
新房　「特徴的にしたい」というオーダーは出していたんですが、まさか喫茶店も三叉路もああいう設定が上がってくるとは思いもしませんでしたね。確かに特徴はあるんですが(笑)。
虚淵　登場人物が「三叉路」と言ってるから三叉路だと理解せざるを得ない。そういう映像って面白いですよね。
岩上　新房さんが常識的なことを言わざるを得ない状況というのも面白いですね。
新房　そう、僕は普段は「もっと変わったことをやろう」と言う方なんだけど、イヌカレーさんの設定はそんな必要がないくらいすごかった。三叉路を始め、ほむらと杏子がバスに乗っているくだりは、たぶん映像を見ない方が話を理解できますよ。
――三叉路に関しては別のページでイヌカレーさんからコメントをいただいてまして。「心が清らかなほむらと杏子にはちゃんと三叉路に見えているから問題ありません」だそうです。
(一同爆笑)
虚淵　ぐうの音も出ません。
岩上　「あなたたちは心が汚い」と。
久保田　あの二人には見えていたし、お客さんにもたぶん観えていたわけですね。
新房　邪悪な大人だけがわからないんですね。
――新房総監督としては最初から、脚本上の説明と、上がってくる絵がずれていてもいいというお考えだったのでしょうか。
新房　よくはなかったけど、普通にすればいいという作品でもないという感覚があって、イヌカレーさんのデザインを通したのは賭けに近いものがあると思っていました。確実にわかりにくくなるし、ただでさえ複雑な話が、映像がついて更にわかりにくくなるのはどうかな、と。劇場作品はビデオに撮って何度も観るものじゃないですからね。「1回観て理解するものでこういう作りはどうなんだろう?」という部分と、「最終的にはソフトになって、何度でも観られるのだから、作りとしてはありかな」



という気持ちのせめぎ合いがありました。でもこういう表現を通せる機会はそんなにないですからね。やってみようかな、と覚悟を決めました。テレビだったら、ああいうセリフで説明を聞かせるところはBG(背景)オンリーなんですが、今回は映像自体が情報を持っている。どっちを観ているかわからなくなるかもしれないけど、そういうシーンがあるのも面白いかもね、と思ったんです。
虚淵　物語の形としては、異常な世界にいるのはお客さんに伝わっているはずなので、異常な場所に巻き込まれている人の言動と、正常なお客さんの感覚が食い違っているのは、わかってもらえるとは思いましたよ。これが三叉路に見えている登場人物は、何かに騙されているということだよな、とわかるでしょう。だからあそこは、いくらぶっ飛んだ絵になっても、自分としてはありでしたね。
――蒼樹さんは、同じ絵を描くご職業として、イヌカレーさんのデザインにはどんなことを感じられます?
蒼樹　「すごいなあ」と。子供みたいな感想なんですが(笑)。
――特に印象に残ったものは?
蒼樹　今回、最初からほむらの中の世界にいたこともあって、ずっとイヌカレー空間が展開されますよね。そこから出ても、今度はほむらの率いる軍隊がザッザッと動き回る絵が広がって、「なんじゃこりゃ!」と驚かされました。あとはそうだなあ……世界が壊れるとき、上からもりもりと得体のしれないものが降ってくるところが大好きでした。
――なるほど。
蒼樹　イヌカレーさんの世界は想像がつかないので、どこを見ても楽しいですね。何回見てもいろんな仕かけがあるし。
新房　ドイツ語でしゃべっている子供にも驚きましたね。ドイツ語の表現にすごいこだわっていたのが印象的でした。心にひっかかるシーンになっていると思います。
虚淵　まさかほむらの手下があんなに増えているとは、という驚きもありますよね。しかもイヌカレーさんの設定を読むと、ひとりひとりが魔法少女くらい強いということになっている(笑)。自分もびっくりでした。
――久保田社長はいかがでした?
久保田　イヌカレーさんの仕事自体が常にビックリですからね……。デザインもなんですが、自分が話せるところで言うと、作業工程もすごいんですよ。シャフトはいつも新房さんのオーダーで最先端の映像を作ろうとがんばっているんですが、イヌカレーさんのパートに関しては、アナログな手法を使ったりもしているんです。絵の具を使って魔女になったほむらを一枚一枚彩色していくとか、写真に撮ったものを素材として使ったりとか。昔からある手法なんですが、今では用いなくなっていることを考えると、逆に今使うことは新しいのかもしれない。時代に逆行した、前時代的なやり方が、逆に最先端かもしれないなと思いながら作業を進めていました。
新房　そこも、最後まで作業をやりきれるのかどうか心配でしたね……。
久保田　イヌカレーさんのところが最終的な出口になるのに、作業効率を考えるとひとりではできないですからね。終わるのかという不安は確かにありました。
新房　個人のキャパを超えてしまうとバランスは取れませんからね。
久保田　とはいえ、最後は全員体制でしたね。
――全員体制?
久保田　彩色の話なんですが、紙に出力したものをアナログで彩色して、それをデジタルの人たちが絵の具の筆で塗っていく工程をとっていたんです。かなり特殊なやり方で、作業中はイベント感がありましたよ。文化祭前夜

「完成したときに今あるすべてを出したな、スタッフはやりきったなという手応えがありました」(久保田)

みたいでしたね(笑)。

新房　スタジオちゅーりっぷの内藤(健)さんにくわえて、イヌカレーさんの関わったカットには南郷洋一(『THE八犬伝』『ジョジョの奇妙な冒険(OVA)』などの独特な色合いの美術で知られる。本作でのクレジットは異空間美術)さんが関わってくれたんです。これも楽しかったですね。南郷さんとは以前にも仕事をしたことがあって、いつかまた組みたいなと思っていたんです。でも、頑なにアナログにこだわる人で、デジタルのお仕事をされないからなかなか縁がなくて。久しぶりに組めて楽しかったです。

久保田　イヌカレーさんと南郷さんとのコンビネーションはよかったですよね。ほかにも、イヌカレーさんたちは、ロトスコープみたいなことをやったり、ナイトメアの描写でクレイアニメみたいなことをやったり。そういうデジタルとアナログの融合みたいなこともできて、テクニカルな意味でも中身の濃いフィルムができたんじゃないかと思いますね。

――デジタルといえば、キュゥべえの作画には3DCGも取りいられようとされたとか。

久保田　テレビシリーズが終わったあたりで、新房さんからキュゥべえの作画のばらつきを抑えるためにチャレンジしてみたらどうかという提案があったんです。でも残念ながら、うまく消化できなくて苦労しました。

新房　キュゥべえの顔のニュアンスって作画じゃないとなかなか出せないんですよ。不思議なもので。だからアップは作画、ロングは3Dで使い分けるのがいいんでしょうね。

岩上　新房さんはキュゥべえがモモンガのように飛ぶところが気に入ってましたよね。

新房　あれはかっこいい。「やるじゃん!」と思いました(笑)。

完全新作のためにそろえられた制作環境

――ここまででも少しお話に出ていましたが、前後編と違い、今回の劇場版は完全新作ということで、作業の効率化のために工夫をされた点はあったのでしょうか。

久保田　僕らもほぼ初めての経験なので、特別なことは考えられなかったのですが、ただ、新編スタッフ用のスタッフルームを設けて、メインスタッフをそこに集中させることはやりました。新作のオリジナルものということで、情報の管理に気を付けたんです。ストーリーはもちろん、設定類もなるべく社内で管理できるような体制を作ることを大事にしました。

――一箇所に集まって作業することの利点もあったのでは。

久保田　制作進行の動きが最小限になるのと、原画、動画のスタッフを始め、いろいろなスタッフが何かあれば確認がすぐにできるのは非常に大きい利点ではないかと思います。劇場版でもないと、なかなかこういうチャンスがないんですよね。

岩上　打ち上げでシャフトのスタッフのみなさんが口をそろえて「終わると思わなかった」と言っていたのが印象的でした。

虚淵　そりゃそうですよ。

新房　手間をかけようと思ったらいくらでもかけられますからね。終わらせるためにはどうすればいいのかと考えないと、やっぱり終わらないですよ。そこは演出家の判断なんだと思います。演出家が終わらせようと思わなければ、劇場作品の制作は終わらない。「いいものを作りたい」というだけだと、いつまでも終わらないのは間違いない。宮本さんはそこのバランスがいい演出家だから、とても信頼が置けます。「この期間で作品を仕上げるためには、このレベルでやればなんとかなる」とか、逆に「ここまで作業期間がとれるなら、もうちょっとクオリティを追求できる」とか、そういう判断ができる人なんですね。

岩上　それででき上がったものも、「ぎりぎり間に合わせました」というものではありませんからね。

久保田　自分は全然ですけど(笑)、宮本さんもそうですし、本当にメインスタッフ、制作一同うまく立ち回ってくれたなと思います。

新房　今回は美術の内藤さんのがんばりも大きかったですね。少し作品の話から外れますが、今は美術が人手不足なんですよ。

久保田　そうですね。テレビシリーズも含めて、美術スタッフ集めは今大変なんです。

――何が原因なのでしょう?

久保田　最近、アニメの美術に求められる情報量が増えているんだと思います。テレビシリーズでも密度のある背景美術が求められるようになっているので、劇場版になるとさらにその要求が上がるんです。こちらの要求度が高くなると、当然、作業量が増えていく。しかも劇場版だと絵のサイズも大きくなりますから、とてもハードな作業になります。だから今回も、内藤さんたちは本当に大変だったと思います。しかも、背景美術がぎりぎりになってしまうと、フィルムの完成形が我々も見えないので、どんどん完成形でフィルムをチェックする作業が遅れてしまうんです。その点でいうと、今回は鶴岡さんたち音響スタッフのみなさんにもとても協力してもらいました。

新房　そうですね。

久保田　ポスプロ作業の方々もかなり粘って、ぎりぎりまで待ってくれて、助かりました。

――キャラクター描写については、新編で意識的にこれまでの『まどか☆マギカ』から変えられた点はあったのでしょうか。

新房　全然ないですね。

――それはキャストのみなさんの演技面でもですか?

新房　そうです。変えてほしいとは思ってない……というか、彼女たちの中でもうキャラクターができていて、ぶれていないので、こちらから言うべきことはないと考えていました。

虚淵　強いて言うなら、ほむらと対決するときの、「賢者モード」のさやかとかですかね。

新房　たしかに、あそこはもう、ほむらに負けないような芝居をしてもらいました。

岩上　原作のある作品だと、キャストのみなさんにキャラクターのイメージに近付いてもらうこともありますが、オリジナル作品だと、キャストのみなさんの声そのものがキャラクターの一部になっている感じがあるんですよね。

新房　そうですね。その状態になると、ファンのみなさんは、どう演じようが「今のこのキャラはこうなんだ」というように見てくれる。それまでと違う演技が出てきても、本物がこう演じたら、それは本物だ、と思わせるだけの説得力が生まれるんです。

――ちなみに蒼樹さんはキャストのみなさんにお会いされる機会は?

岩上　『まどか☆マギカ』で会うことはあまりないかもしれないですが、『ひだまりスケッチ』の出演者が多いですから、そちらで会ってるんじゃないですか?

蒼樹　そうですね。アフレコにはあまり行けなかったのですが、『ひだまり』絡みでもそうですし、アフレコの後の打ち上げ会場とかではお会いする機会も多かったです。テレビシリーズのアフレコが始まってすぐの頃、悠木さんから大学生になったという話をお聞きしたのをよく覚えています。

――なぎさとゆのっちが同じキャストさんになるとは……。

蒼樹　思いもしませんでした(笑)。

新房　阿澄さんは最近、仕事をお願いすることが多いんですよ。『ニセコイ』にも出てるし、『メカクシティアクターズ』にも出てもらいます。

それぞれが手応えを感じたシーン

――聞けば聞くほど大変な作業だったと感じるのですが、そんな中で、作品に手応えを感じたのはいつだったんでしょう。

岩上　本当に、率直に思ったことを今話してしまうと、脚本の時点で面白い、いけるとは思っていたんですが、作品の情報量がどんどん増えていくのを見て、逆に不安になったんです。アニメとしてすごい作品ができたと思ったけれども、これを多くの人に受け入れてもらえるのかな、と。それがきちんと受け止めてもらえて、劇場も盛況で。そういう意味では、今となっては自分が至らなかったというか、本当に高いところを目指して作ったものは、きちんと見てくれる観客がいたんだな、という感動がありましたよね。

新房　普通は2回観ようという人がいるとは思わないですよね。1回観てわからなかったら「もういいや」というのが普通のお客さんだから。

岩上　映画興行でそれは常識外れなんですよ。本当にお客さんに感謝したいです。

――プロデューサーとしてもチャレンジしているという意識があった作品ですか。

岩上　僕のチャレンジというより、シャフトさんの、アニメスタッフのみなさんのチャレンジだと思います。単なる映像サーカスになっていなくて、映像的なチャレンジと、ストーリーと、キャラと、全方位で密度が濃い映画になっている。こんな映画はなかなかないですよ。

――虚淵さんは手応えを感じたタイミングはありました?

虚淵　コンテをいただいたときですね。電話帳みたいな厚さのコンテが来て「まじっすか?」と(笑)。実現したら確かにとんでもないものになるなとそのとき思いましたけど、本当に実現しましたから、感無量です。

――社長はいかがですか。

久保田　完成したときに今あるすべてを出したな、スタッフはやりきったなという手応えがありました。でも僕も岩上さんと同じで、やりすぎちゃったというか、ここまでやってよかったのか?　これをエンターテイメントとして楽しんでもらえるのか?　というところが、できあがったときにはわからなくなってしまって、すごく不安でしたね。わからないというか、お客さんに引かれちゃうんじゃないか?と思ったんです。完成試写が始まって、初見の人の感想をもらったところで、劇場映画としてヒットするかどうかはわからないけど、評価はしてもらえるものにはなったかな、とは思ったんですが、そこでもまだ確信は持てなくて。

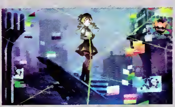
――新房総監督はいかがでした?

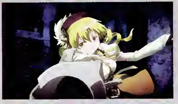
新房　僕は変身シーンができたときに手応えがありました。今までにない変身シーンを作りたいという狙いがあって、でき上がった映像もちゃんと、作画も相まって、これは新しいと思えるものができていたので、これはいけると思いました。

岩上　変身シーンは何度でも観られますね。

新房　変身とは思えないシュールな映像になってますよね。

久保田　あそこもダビングまで不安でしたね。





「新編での出来事の発端はまどかなんですよ。親ですら覚えてないのに、ほむらだけには覚えていてほしいというのは、まどかの失敗です」（新房）

尺も長いし、やったことのない映像でしたから。

新房　音楽もよかった。梶浦さんの力もあのシーンは大きいですよね。あそこは、やりたかったことがやっと叶ったと思いました。それだけでも価値がある作品になったと思っています。ファンムービーとしてはここで達成感があったな、と。そこからここまで広がりのある作品になるとは思ってなかったので、今のヒットは本当にありがたいです。

――蒼樹さんはいかがでした？

蒼樹　私も虚淵さんと同じで、やっぱり絵コンテでものすごいと思ってました。でもそのときは「どうなるんだろう、これ」という思いも強かったので、手応えという意味では「できました」と完成したフィルムの入ったディスクをいただいて、それを観たときですね。「なんじゃこりゃ!?」と思いつつも、すごいものになったなと思いました。ただそのときも、一方で、自分は脚本を読み終わった上で観ているから話を追いかけられたけど、脚本を読んでない人が観たら内容をどう思うんだろう？という不安はありました。ストーリー的にあれだけの内容を描いていると、どう受け止められるのかなと。岩上さんと一緒で、「ああ、これで大丈夫なんだ」と思ったのは、ファンのみなさんの反応があってからですね。

慎重に決められた新編の宣伝

――それだけの作品だと宣伝での情報の出し方も気を遣われたのでは。

岩上　やっぱり『まどか☆マギカ』はストーリーが大事かなと思って、テレビシリーズのときと同じ、先の読めない感じを映画でもできればいいなと思っていたんです。正当な続編とは言いつつも、純粋に楽しんでもらって驚いてもらえるようにとは気を遣っていました。

新房　どこまでネタバレをするのか、どのシーンを見せるのかは岩上さんのジャッジだったのでは？

岩上　なぎさを先に見せるのは久保田さんのご提案ですね。テレビアニメの劇場版って、ゲストで新しい敵キャラが出てきてそれを倒す話というパターンが多いんです。結果的にそういう作品だと思わせるミスリードができましたし、ああいう立ち位置の新キャラってあまりいないので、面白い宣伝になったなと思いますね。

――わりと絵が出てすぐに「このキャラはお菓子の魔女と関係があるのでは？」と予想されていたのも面白かったです。

久保田　噂されてましたね。みなさんわかってしまうものなんですね。

――『まどか☆マギカ』のファンのみなさんはひときわ勘がいいような気もします。「めざましテレビ」での映像公開も話題を呼びました。あそこでどのシーンを見せるかは岩上さんのご判断ですか？

岩上　僕も考えましたけど、久保田さんと新房さんに相談しながら決めました。

久保田　別にそんなに選べる余地がなかった（笑）。でき上ったところからというところです。

岩上　そうとも言います（笑）。

――ほむらが頭に銃口を向けているカットの話題性がすさまじかった覚えがあります。

久保田　あそこもたまたま先行していただけなんですよ（笑）。

岩上　でもあのカットは、新房さんがコンテ上がったときから「あそこいいでしょう？」と言ってたので、印象に残ってました。ミスリードという意味でも、インパクトのある、すごくいいカットですね。

蒼樹　あの、その話で言うと、狙ってやったのかどうか気になってたんです。映画の公開前に、いろんな媒体に声優さんのインタビューが載っていましたけど、「賛否両論あると思います」という発言をされたのがばっちり誌面に残っていて（笑）。あれが公開を待っている人の胸をかき乱して、結果的にはプラスに働いたと思うんですが。

虚淵　まあ、覚悟はしてもらった感じでしたよね。

岩上　あそこは、「まあ、そうですよね」と思ったから直しもしなかったというだけで、計算とかはなかったです（笑）。新房さんはもっとすごいことをおっしゃってませんでしたっけ？

新房　「心を強く持って観てください」ですね（笑）。

岩上　そうだ（笑）。

虚淵　でも作る側としては自然にそう思いますよね。

岩上　そう。物語のネタバレ情報は入れてほしくなかったけど、それ以外に、どういう映画なのかというところで、作品の印象を誘導しようというのはなかったです。

――しかし公開前は情報がかなり制限されていましたが、一方、公開直後から流れるテレビスポットCMでは、かなり核心を突くシーンが拾われていました。

岩上　あれは、今だから言えますが、ちょっと流れるのが予定より早かったんですよ（笑）。Kalafinaの曲を使ったバージョンのCMは、もう1週あとから流すつもりだったんだけど、いろいろあって意外と早く流れてしまったんです。

虚淵　でもあれ、観てない人にはわけがわからないですよ。観た人には決定的なシーンだとわかるけど、何も知らないと、かっとび過ぎなシーンばかりですから。

久保田　作品の情報の出し方で言うと、総集編のときに予告を付けるのは岩上さんのアイデアでしたよね。あれは効いたと思いました。

岩上　シャフトのみなさんに無理を言ってお願いした感じでしたね。

久保田　新編の絵コンテがちょうど上がったばかりのところで、これから作画に入ろうという所なので、美術ボードとかもまだない状況でしたからね。新房さんと宮本さんとイヌカレーさんのイメージで、そのカットだけ先行して作って、予告にしか出てこないカットも新房さんにお願いして足したんですよね。みなさんに期待感を持ってもらえるようないい予告ができたなと思います。

岩上　あれはうれしかったです。音楽も梶浦さんがあのために書き下ろしてくれて、あの旋律は本編にも活かされましたしね。

――ところでみなさん劇場に足を運ばれたんでしょうか？

蒼樹　私は劇場は1回です。平日の朝一で行きました。

新房　僕は1回。人に連れられて行きました。

久保田　僕は3回行きました。

新房　なんでそんなに!?

久保田　……フィルムをもらいに（笑）。というのも、たまたま2回目に行ったときが、フィルムを来場者プレゼントしている期間だったんですけど、最初にもらえたのがBGオンリーのカットで（笑）。それがめちゃくちゃ悲しくて、リベンジでスタッフと一緒に行ったんです。

――リベンジは達成されました？

久保田　ええ。2回目はまどかの変身カットでした。

蒼樹　すごい！

久保田　ファンの方には悪いことをしたかもしれません（笑）。

虚淵　自分は試写で観せてもらったきりです。久保田さんの後に言うのもなんですが、自分が劇場で特典をもらったら申し訳ないと、気後れしてしまって。

新房　そういうときは返せばいいんじゃない？

虚淵　そんな、ノリの悪い観客と思われるのも嫌じゃないですか（笑）。関係者だからとその場で言うのもなんか嫌だし。

――社長は劇場で観られていかがでした？

久保田　最初、初日の初回に行かせていただいてたときは臨場感を味わったというか、お客さんの反応も含めて楽しみましたし、2回目、3回目のときは、近所の劇場の深夜上映で、それでも半分くらい入っていたので、寂しい思いもしなかったです（笑）。そういうところで、自分たちが作ったものが大きなスクリーンで観られるのが、単純に、純粋にすごく幸せだなと感じましたね。なかなか自分らの作ったものが大きなスクリーンで観られることはないですからね。それ自体に幸せを感じてしまって。それだけですね。スタッフも含めてそういうチャンスをもらえて、自分は本当に恵まれてるなと改めて思いました。

蒼樹　あとは劇場だとやっぱり音楽が全然違いますよね。

久保田　そうですね！　音の臨場感は違いますね。

蒼樹　いただいたディスクで観るのとは、全然世界への入り方が違って、感動がまったく違う。Blu-rayで初めて観た人が、また映画館で観られる機会があったらいいなと思います。

岩上　リバイバル上映はいいかもしれないですね。

――パッケージ版での上映をするというのはいかがですか。

久保田　それは僕も観たいですね。

――岩上さんは劇場でご覧になっていかがでした？

岩上　さっき話したようにお客さんの反応が心配だったので、終わるとすぐに周りをきょろきょろしてしまいましたね（笑）。やっぱり100人中100人、受け取り方が同じという映画ではないから、反応もどよどよしているんです。しばらくは落ち着きませんでした。

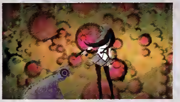
――虚淵さんは反響を感じる機会はありましたか。ご友人のみなさんから感想を聞いたり。

虚淵　友人たちからは好評をもらえてうれしかったです。やはりみなさん、想定した斜め上の展開だったらしくて。普通にほむらが昇天して終わるものだと思って観ていたらしいので、そこからさらに続きがあったことをみんな評価してくれました。ただ、さんざん賛否両論あるとは身内にも言っていたので、脅かされたほどのものではなかったようですね。悪い意味ではなく、「まあ、ほむらならあそこまでやっちゃうんじゃないの」と納得してもらえたというか。そう受け取ってもらえたのはありがたかったです。

新房　それで言うと、ほかのインタビューでも言ったんだけど、前作でまどかが、ほむらだけは覚えてるようにしたのはミスだよね（笑）。だから、新編での出来事の発端はまどかなんですよ。親ですら覚えてないのに、ほむらだけには覚えていてほしいというのは、まどかの失敗です。

蒼樹　おお！　なるほど～！

虚淵　何だかんだでこっち側に未練があったん



でしょう。だからあながち、まどかは単なる犠牲者とは言えないんですよ。まどかの願望をほむらはまるっきり否定したわけでもないので。

——それはほむらも報われますね。一方通行なわけではない。

新房　まどかにも未練があったし、それは我々作り手の思いでもある。

虚淵　新編のラストでできた世界から、まどかが必死に逃げ出すかと言ったら、ちょっとそこは疑問ではありますよね。

新房　人間っぽくなって、やっぱりよかったんじゃないのかな？　と僕は思います。

虚淵　その話は、新房さんに言われてはっとしたんですよ。前作の最後は、確かにまどかが人間以上のものになって、めでたしめでたし……と言えるんですが、それを中学生の女の子が背負うのは重すぎるんじゃないかなと。まだ中学生で、子供ですから、迷いや未練があって当たり前じゃないかと。その発想は、続編を作るとっかかりにはなりました。

新房　ほむらだけには覚えていてほしい、というのは正しい、美しい終わり方だったと思いますね。

虚淵　あそこで喜んでみんなの前から消えてしまうのだとしたら、「まどか、ひょっとして人間嫌いだったのか？」と思えなくもないですからね（笑）。

新房　それは違いますもんね。そういう意味で新編は必然的な物語だった気がします。とってつけたような続編ではなかった。そうした続編としての物語と、テレビシリーズと総集編でき上がったキャラクターが全員活躍する話が両立できたのが本当によかったです。ファンの期待にも応えられたと思いますし。

岩上　確かに正統な続編の中にキャラの活躍を盛り込めたのはすごいですよね。

蒼樹　両立ってできるものなんだなあと。

——ほむらが願って作り出した世界がそれを両立させているんですね。その閉じられた世界に誰も気付かない、抜け出せないという描写は印象的でした。

新房　映画の世界では、アニメに限らず、もっと前からある描き方なんですよね。

虚淵　ひとつのジャンルではありますよね、架空の世界に閉じこもるというのは。美少女ゲームだとさらにいっぱいありますからね。『Fate/hollow ataraxia』とか。ゲームのファンディスクではよくやる手ではありますし、そんな突飛なことをしたつもりは、実は自分にはないんです。

岩上　その話とつなげると、新房さんから以前伺った「ほむらがあのまま円環の理に導かれて終わっていたら、本当のバッドエンドだ」という話は面白かったですね。

新房　ほむらが円環の理に導かれたら、キュゥべえはまた同じことをやりますからね。いずれ円環の理は暴かれてしまう。誰かが抵抗し続けるしかないんだけど、ほむらが行ってしまったら、もう誰もそこで抵抗できる存在はない。となれば、あとは大手を振ってほかの魔法少女で同じ実験をすれば、今度こそ円環の理を捕まえられる。それはバッドエンドですよね。そういう構造になっているんです、新編は。

岩上　ほむらはあくまでまどか個人への愛情で動いているんだけど、結果的には世界の魔法少女たちも救っているわけですよね。

新房　そう、だから結果として、まどかがやったことをほむらも肯定しているんですよ。自分がなんとしてもキュゥべえを抑えなければいけないという使命を背負うことで。

虚淵　ですよね。

岩上　円環の理を観測して、その上、ソウルジェムの制御の仕方をわかっているキュゥべえが残され、ほむらがいない世界はおそろしいですよね（笑）。

新房　でしょう？　だからほむらは絶対にああするしかないんです。

——ほむらの「愛よ」というセリフも反響を呼びましたが、そう考えるとますます深いものに感じられますね。

虚淵　ただまあ、愛という言葉を持ってきたのは、宇宙人さえやっつけちゃうパワーといったらそれくらいしかなくね？　ぐらいの思いでした（笑）。

新房　ただ、ひとつ言っておきたいのは、あの愛は、僕としては「友愛」なのかなという感じがしているんです。

——恋愛よりも広い。

虚淵　恋愛はこじらせても、さやかちゃん止まりなんですよ（笑）。

新房　（笑）。だから、友愛であって、恋愛じゃないかなと。ほむらがまどかに向けているのは、もう少し広い意味の愛なんだと思っています。

Magica Quartetの次なる作品は

——では最後に、『まどか☆マギカ』という作品で、今後やってみたいことは？

新房　僕はアラサーマミさんをアニメにしたいんですが、一部のスタッフから猛烈な反発を受けています（笑）。

蒼樹　うーん、私はマミさんをもっと大事にしてあげたい……（笑）。私はやっぱり日々の中で、気がつくと『まどか☆マギカ』絡みのことを妄想しているときがありまして、特に新編のあとの展開は考えてしまいますよね……。

新房　じゃあ、『魔法少女まどか☆マギカ　ジ・オリジン』を描いてください（笑）。

虚淵　どんなに元の作品から変えてくれちゃってもいいです。安彦良和さんが描いてた『機動戦士ガンダム』の『ジ・オリジン』も全然別物ですから（笑）。

蒼樹　えええー（笑）。

——社長はいかがですか？　今後やってみたいこと。

久保田　ぜひ続きを作りたいですね（笑）。お約束の答えで。『叛逆の物語』を作って、すごく手応えがありましたから。作品が終わってすぐは、「もういいかな」とみんなが思うんですけど、少し時間が経つとメインスタッフも「また描きたい」という気持ちになってくるものなんですよね。今はみんなやっぱり続けたいんだなと感じていますから。

新房　せっかく絵柄に慣れてきた作品ですからね。特にアニメーターのみなさんは続けたくなりますよね。

——岩上さん的にはやってみたいことは。

岩上　僕は本当に新編は奇跡だなと思うわけです。テレビシリーズの大ヒットを受けて作られたものが、あれだけの完成度で、ファンからも好意的に受け止めてもらえたというのは、奇跡以外の何ものでもない。「次はこんなことができたら面白い」という気持ちは当然あって、今ここにいるMagica Quartetのみなさんで、「これは！」と思えるものがあればぜひ次の何かもやりたいと思いますけど、商業的な意味でとにかく続編を作り続けなければならないという作品ではないですからね。作る意味のない続編を作ることはないので、何かいいものが出てくるまでじっくりと待ちたいと今は考えています。

新房　この作品が虚淵さんのライフワークになってくれたら面白いと思うんですよね。手塚治虫の『火の鳥』みたいに。

虚淵　でも一度、自分の手を離れた『まどか』というのも、自分としては観てみたいですね。その方が作品の枠も広がると思うし。自分が前々からすごく見たいと思っているのが、梶浦さんが音楽を担当して、イヌカレーさんが美術と監修を務めた横スクロール弾幕シューティングゲーム。これを誰か出してくれないかな（笑）。ものすごい勢いで飛んでくるおかしな魔女とか使い魔とかを、何だかよくわからないもので撃ち落として、よくわからない速度で画面から消えていく（笑）。

蒼樹　当たり判定が難しそう（笑）。

虚淵　一線を画したものになると思うんですよね、絶対面白い。

岩上　それ、本当に作りたいですね（笑）。

新房　面白そうですね。

——続編もなんですが、たとえばMagica Quartetのメンバーでまったく違う作品を作ってみるというのもどうでしょう？

虚淵　このメンバーで作ると、ほかの企画でも『まどか』的なものになりそうな気がします。あまりにもマッチングとしては「これだ」というところにいっちゃった気がしますから。

新房　でも違う作品をがらっと変えてやってみたいというのはありますね。

虚淵　何か『まどか』から距離を置くための条件、工夫が必要ですね。たとえば男しか出さないとか。

岩上　蒼樹さんは美少年を描くのが楽しいですか？　それとも可愛い娘を描いてるほうが楽しい？

蒼樹　個人的な漫画制作の話になりますけど、今やってるものは読者さんに男性が多いので、男の子を描くときに美少年にならないように意識することが多いんですよね。少女マンガの男の子ではないという意識が強くて、親近感が持ちやすいような、あまりの高みにいる感じの男の子にはしないようにという意識で描いているんです。

岩上　確かにそのバランスはわかります。

蒼樹　だから「美少年を描いて」と言われると、気持ちを切り替えて、かなり新鮮な気持ちで描けると思います。自分でもどんな絵になるんだろうと思いますね。あまりやってみたことないので。若いころに少し描いてましたけど。

岩上　女性ターゲット向けの美少年で描いてみたら違う引き出しが出てくるかもしれないわけですね。

新房　女性ターゲットものは一回やってみたいんです。勉強というか、一回はチャレンジして克服したい。『銀魂』だってヒットしてるし（笑）。

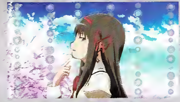
虚淵　知り合いの女性は『恋物語』を観たあと、「貝木ー！」って大騒ぎしてましたよ（笑）。

新房　本当？　貝木は僕も大好きなんです。かなり気に入ってます。

蒼樹　かっこいいですよね。

——ではMagica Quartetのメンバーで女性向け作品を作ることもあるかも……という締めで。

「テレビシリーズの大ヒットを受けて作られたものが、あれだけの完成度で、ファンからも好意的に受け止めてもらえたというのは、奇跡以外の何物でもない」（岩上）



Staff Interview

監督 宮本幸裕

プロフィール
みやもと・ゆきひろ／代表作に『電波女と青春男』『荒川アンダーザブリッジ』（いずれもシリーズディレクター）、『懺・さよなら絶望先生』（チーフ演出）など。

「情報量で圧倒する、そんな手があったのかと（笑）」

取りかかりから絵コンテができるまで

――新編への意気込みはいかがでしたか。

テレビアニメのCMと、劇場アニメのCMって、どこか違うんですよね。同じ15秒なのに雰囲気というか「ああ、テレビではなく映画でやるんだな」ってわかるんですよ。それは単にテレビと劇場のクオリティの違いだけではなく、何か「劇場ならでは」の作りや雰囲気があるからだと思うんです。『まどか☆マギカ』の映画でも、CMを観ただけでそう感じてもらえるようなものにしたいと思い、ほかの劇場アニメをいろいろ観て勉強したりもしました。でも結局、どうすれば劇場らしくなるのかはわからなかったのですが（笑）。

――でも新編のCMは、劇場作品としての雰囲気を強く感じられるものだったと思います。

それならよかったです。自分がCMの映像を観て気になったのは、まるで別のことでしたから。「ここの映像は未完成なのに使って大丈夫かな」とか「ここを先に観せるとネタバレにならないかな」とか（笑）。

――劇場版は、映像のクオリティも求められるところですが、そこについては？

新房総監督は画面作りは映画にしたいけど、『まどか☆マギカ』を作りたいと言っていました。なので映画的なものをめざしたのは絵作りだけの話で、演出や作品の雰囲気はあくまでテレビシリーズの延長線上で作ろうと考えました。実際、それで正解だったと僕も思っています。

――宮本さんの作業が本格的に始まったのは、脚本の決定稿が上がってからかと思います。まずは絵コンテはいかがでしたか。

笹木さんがかなり練り込んでくれたし、自分としては笹木さんがやってくださるなら何の不安もないという気持ちでした。ただ笹木さんはお仕事が速い方なのですが、それでも量が膨大だったので、かなり時間を割いて取り組んでくれました。

――カット数が2200を超えていました。

多いなと思いました。テレビシリーズの延長上として考えるとこのくらいにはなるのですが、これだけの量をひとりで担当した笹木さんは、本当にすごいと思います。しかも内容が濃いですよね。特にほむらとマミの戦闘のシーンは、ものすごくアイデアを盛り込んでくれていて、見たときに「おお！」と思いました。ただ正直なところ、「無理無理、こんなの完成するのに2020年までかかるぞ」と気が遠くなりました（笑）。

劇団イヌカレーの設定を活かしていく

――劇団イヌカレーさんのボードや設定をご覧になっていかがでしたか。

素晴らしいできだったので、もちろん「いいですね」という感想だったのですが、同時に「で、誰がこれを映像化するの？」という思いもありました（笑）。

――たとえばナイトメアが実写の人形だったことは、独特の表現だと感じました。

イヌカレーの泥犬さんが「ぬいぐるみにしたい」と言い出したので、「じゃあ作らないといけないね」という感じで、そういう業者さんに発注をお願いしました。ただ、時間的に本当に実写を動かすところまでやれるのかという不安はありました。下司（祐也）さんが作画を担当されたパートですけど、仮に実写にサシカエできなくても全然いけるくらい、ナイトメアを丁寧に描いてくれていたので、あのまま実写でなくセルで進めてもアリだなと思っていました。最終的には作業が間に合ったのでほっとしましたけど。

――そのほかに、ナイトメアを浄化するお茶会もインパクトがありました。

あそこは脚本にはなく、イヌカレーさんが作ったオリジナルのシーンですね。何かを食べさせて満足してもらうことで浄化すれば、魔法少女っぽくなるのではという発想だったようです。魔法少女の戦闘は相手を倒すためのものではなく、おとなしくさせて交渉のテーブルについてもらう手段だという考えですね。

――新キャラクターの百江なぎさとべべについてもお聞かせください。

泥犬さんは、「なぎさは蒼樹先生のキャラだけど、べべは俺にくれ！」と言っていました（笑）。なぎさについてはあまり手を入れ過ぎないけど、べべはイヌカレーさんがデザインした魔女だからイヌカレーさんのキャラクターとして動かしたい、ということなんだと思います。イメージとしては「バカっぽい犬」だとも言っていました（笑）。脚本では普通にしゃべっていたけどそこを変えて、あの謎の言語でのセリフをご自分ですべて書いたりもしていました。なのでべべのセリフはアドリブではなく、全部台本があるんです。

――口から文字が出てくるところも面白かったです。シャフトさんのアニメだと『まりあ†ほりっく』でも使われていた表現でした。

もしかしたらイヌカレーさんの中でそういった過去作品のイメージがあったのかもしれないですが、ご本人に聞いてみないとわからないですね。口から出てくる文字は、あれを50音すべてつくってデータ化したものを使用していました。だからべべが何を言おうと対応できるようにしてありました。

――また魔女文字も、新編では至るところに登場しています。

新編からは、魔女文字のフォントを作ったんです。どうもそれまでは力技で切って貼って置いていたみたいなんですよ（笑）。あれでかなり楽になったし、だからいろいろと仕込めたんじゃないかなと思います。

――イヌカレーさんの発想は独特かと思います。それをまとめ上げる宮本さんとしては、大変な面もあったのではないでしょうか。

自分なりに理解して、「こうかな」と考えながら進めていきました。それがイヌカレーさんにとっての正解だったのかはわからないですが、とりあえず「僕はこう思ったよ」ということで作れば、最終的にはイヌカレーさん側でまた調整をしてくれましたから。大変と言えば大変ではありましたが、逆にイヌカレーさんに関わってもらわないと、シーンによっては普通過ぎて何も見どころのない画面になってしまうという怖さもありましたから。

完成までの膨大な作業量

――宮本さんはテレビシリーズではシリーズディレクターでした。劇場版では監督をされていますが、違いを感じた点はありますか。

肩書が違うだけで、やっていることは同じだったように思います。ただテレビのときは12話もあるので、とにかく物量が膨大でした。それに比べたら劇場版は2200カットですし、もしかしたらまだ楽だったのかな、とは思います（笑）。

――今回、宮本さんは監督だけでなく、演出としてもクレジットされています。

映画全体がA～Eの5パートに分かれているのですが、当初はそれぞれに演出さんがついて、自分はそれを確認だけすればいいんだろうなと思っていたのですが……。「あの人は今忙しい」「この人の手も埋まっている」ということで、ああ人手が足りないんだなと（笑）。ただ自分だけではとても間に合わないので川畑（喬）さんが分担してくれました。川畑さんにお願いしたパートについては完全にお任せできたので、とても助かりました。

――新編の上映時間は2時間ですが、時間内に収めるのは難しくはありませんでしたか。

笹木さんが2時間ジャストでコンテを切っていたんですよ。ここにはオープニングやエンディングの尺は含まれていないので実際には少しオーバーしていたわけですが、なんとかなるだろうとは思いました。でもイヌカレーさんがそれを更に増やしてしまった（笑）。なので実は、ナイトメアを浄化するお茶会の儀式は、カット候補に上がっていました。

――実際に、欠番になったシーンは？

シーンごとまるまるカット、というのはないはずです。ちょっとずつ詰めたり縮めたりして、最終的には1時間58分くらいになったので、「まだ2分何か入ったかな」という感じでした。

情報量で観る側に満足してもらう

――作業の終わりを実感したのは？

納品が完了したときに、終わったというか解放されたという感覚がありました。

――映画をご覧になったファンの反応についてはどのように思われていましたか。

不安でしたね。クオリティ的に満足してもらえるものになっただろうかって。自分が一番最初に脚本や絵コンテを見たときは面白いと思ったので、そのときの印象のまま作ろうとはしたのですが、はたしてその面白さがちゃんと伝わっているかは少し怖かったところです。もちろんやれるだけのことはやったのですが、自分は何度も観ているので慣れてしまった分、客観的になれず不安がありました。

――でもふたを開けてみれば大ヒットでした。

みなさんあの内容をちゃんと理解して受け入れてくれたんですよね。すごいと思います。

――中には、何度も観て考察しようとした方もいらっしゃったようです。

ありがたいですね。ただ粗まで見透かされそうで怖い気持ちもありますけど（笑）。自分は作り手なので何度も観ましたが、それでも50回くらいだと思います、それも通して観た回数ではなく、カットによってはそのくらいリピートして観た、ということですから。ファンの中には100回観たという方もいて、実際にお会いしたこともあるのですが、僕が知らないようなことにまで気付いていました。ものによっては、たまたま意味深に見えるだけで特に意味が込められていないところもあるのですが、それでもいろいろと気付いてくれて。夢を壊して申し訳ない、という気持ちにもなりました（笑）。

――それだけ考察や解釈をする甲斐がある作品だったということかと思います。

イヌカレーさんを始め、みなさんがいろいろと詰め込んでくれましたから。自分は特に何もしなくても情報量が多くなっていって、これは楽だという気持ちでした（笑）。映画が完成したとき、自分は粗や至らなかった点にばかり目がいってしまって「このできで大丈夫だろうか」という気持ちもあったのですが、ビジュアルエフェクトの酒井（基）さんが「大丈夫ですよ。粗なんて気付かれないくらいの情報量で圧倒できますから」っておっしゃっていて、なるほどと思いました。情報量で圧倒する、そんな手があったのかと（笑）。それに映画は、テレビ録画と違って一時停止はできないし、巻き戻しできないことも、ある種のいいところかなと思いました。どんどんと映像が進んでいく中、次々と情報が提示されて、それによって観る側を圧倒しながら作品に引き込んでいけますから。

――ファンも気になっているラストについてお聞かせください。月が半分になっていますが、あれはどういった意図があるのでしょう。

あれはイヌカレーさんのアイデアです。半月ではなく、物理的に真っ二つになった絵として描かれています。とはいっても実際に月がそうなっているわけではなく、イメージですけどね。

――キュゥべえの濁った目も気になります。

そうやって謎はいくつも残してありますね。主にイヌカレーさんがやっているはずですが、キュゥべえのラストについては絵コンテの時点であなっていました。でも基本的にエンディングテーマ後のシーンは、イヌカレーさんが膨らませて足した箇所だったかと思います。繰り返しになりますが、そうやってイヌカレーさんを始めとするみんなが足して盛ってくれたおかげでこれだけの評判になったわけですから、自分としてはしめしめという気分です。みなさんの力に乗っかっただけなのに、こうしてファンの方にも満足してもらえるものが作れて、自分はとてもラッキーだと思っています。

絵コンテ 笹木信作

プロフィール
ささき・しんさく／代表作に『MASTERキートン』（コンテ・演出）『OVERMANキングゲイナー』（コンテ・演出）『電脳コイル』（コンテ）『魔法少女まどか☆マギカ』（コンテ）『電波女と青春男』（絵コンテ）、など。

「ほむら対マミはコンテよりもすごいことになってました」

『まどか☆マギカ』との関わりはテレビシリーズから

——笹木さんは、テレビシリーズのころから『まどか☆マギカ』に参加されています。

テレビシリーズのアニメーションプロデューサーだった岩城（忠雄）さんに誘われたんです。それまではシャフトさんと仕事をしたことがなかったのですが、独自の映像を作っているスタジオとして存在はもちろん知っていました。ただ、アニメの作り方や思想的なものが自分とは違うような気がしていたし、まさかお仕事をする機会があるとは思ってもみませんでした。でもご縁があって誘っていただけることになり、そのときにプロット、脚本を読ませていただいて、それがとても面白かったんです。こんな作品に参加させてもらっていいのかな、みたいな気持ちでした。

——虚淵さんの脚本を読まれたときのご感想をお聞かせください。

本当に失礼なんですが、「すごい新人さんが現れた！」と誤解してしまいました。実際はゲーム業界で名前があって、アニメの脚本も既に何本も書かれていたことを知らなかったので……。虚淵さんの脚本は、自分が経験したアニメの脚本の作法とは微妙に違っていたのですが、個人的にはコンテにしやすかったです。必要とされる画が明瞭に伝わってくる脚本で、虚淵さんの中の確固としたドラマ世界に圧倒されました。

——テレビシリーズのコンテを切られての、ご感想や感触はいかがでしたか。

『まどか☆マギカ』というよりはシャフトさんのスタイルの話になりますが、シャフトさんは作画の枚数をかけるところにはかけるのですが、全体で見ると省略を利かせて制作するスタイルだという印象がありました。ただ『まどか☆マギカ』では、特にアクションシーンのボリュームが読めなかったので、一番最初に担当したコンテ（第4話）では、アクションをわりと簡素に描いたんです。「もしイメージと違ったら修正を」と添え書きをして提出したのですが、実際にでき上がった映像はかなりのカット数があって驚きました。反響も大きくなった作品でしたが、現場も盛り上がっていて、スタッフが手応えを持って取り組んでいるんだろうな、毎話をこのテンションで続けて、よく現場がもつなと、思っていました。優れた脚本であっても、フィルムになって受け入れられるかはわからないのですが、『まどか☆マギカ』はそこが上手く噛み合っていたように思います。

虚淵玄の脚本と劇団イヌカレーの設定と

——その後、前後編を経て、笹木さんは新編でもコンテを担当されることになりました。

最初に新編の脚本を読んだときには、かなり難しいなと思いました。そもそも虚淵さんとしても、あれだけきちんと終わった話の続きを考えること自体、ものすごく大変だったのではと思います。上がってきた脚本を読んだときは、改めて新しく作らなければならないという戸惑いや苦労を、こちらもできる限りは引き受けなければいけない気がして、これは大変そうだなと思いました。そしてもうひとつ思ったのは、脚本のスタイルが変わっていたことでした。テレビシリーズでは、終盤に進むにつれてト書きでの状況描写が細かくなっていた印象があったのですが、新編では一転してそこがシンプルになっている印象がありました。その分、こちらで状況や場面を考えることになるのですが、ただこれはシャフトさんがこれまで制作されてきた作品としては特段珍しいことではないんですよね。虚淵さんとしてもテレビシリーズでの映像を一度体験しているだけに、「シャフトさんに委ねよう」「シャフトさんだったら、やってくれるよね」みたいな気持ちもあったのかなと思います。

——脚本をコンテにしていくのにあたって、考えられたことはありますか。

最初は「劇場ならではの作りにしたほうがよいのか」ということを意識しました。ただやってみると、これがあまりうまくできず、スムーズにコンテが切れない。自分が描く場合、『まどか☆マギカ』はそういったことは向かないタイプの作品かもしれないと悟り、これはかなり早い段階であきらめました。なのでテレビシリーズの延長としてのコンテの描き方に切り替えて、作業を進めました。

——コンテを切るのにあたって、劇団イヌカレーさんとのやりとりはあったのでしょうか。

自分がコンテ作業に入る段階では、劇団イヌカレーさんが描かれた設定が既に相当な量ありました。これだけあればコンテでも困らないだろうと思いましたが、実際に進めてみると実はもっとほしくなることに気付き、自分のコンテ作業とイヌカレーさんの設定の作業は、けっこう同時進行になっていきました。なのでどうしても連携を取りきれず、さらには時間の問題もあって、自分のコンテでは活かせなかったものもありました。ただそれらは、後からイヌカレーさんが補ってくれています。

——最初の段階からあった設定には、たとえばどのようなものがありましたか。

最初は喫茶店のほむらと杏子のシーンがあったと思います。飛行船や偽街の子供がここで既に出てますね。また、バスのシーンのイメージボードも早めにありました。その次にナイトメアの設定が出てきたーという順だったと思います。

——逆に、笹木さんがコンテを進めながら設定されたものもあるのでは？

冒頭でマミのいる部屋、それと仁美の寝室、ほむらとマミが戦ったゴーストタウンなどは、自分のほうでまず描いたものを、後からイヌカレーさんがイメージボード化してくれたようです。日常的な場面や、作品の根幹に大きく関わらない場所等「まずはこっちでやってみても許されるだろう」と、コンテ先行で拾ってもらった設定がいくつかあります。あと、設定というのではないですが、街を見下ろす公園を、ポイントのシーンとして何度も出すというのはこちらで出したアイデアだったと思います。5人が立っている最初のキービジュアルを見て「ナイトメア戦後、朝日をみんなで見るシーンを作ろう」と思った記憶があります。

膨大なカット数の絵コンテを形にしていく

——新編は、カット数が2200を超えているということで驚いたアニメファンも多くいました。

ただシャフトさんのアニメでは、テレビシリーズの1話でおよそ400～500カットになることも珍しくありませんよね。だからその換算で言えば、必然的にそのくらいのカット数にはなったということで……。やはりテレビ版の延長でコンテを描いたということですね。

——では個別のシーンについて伺いますが、冒頭のナイトメアとの戦闘はいかがでしたか。

ここは順序としては、まどかが朝起きて目覚めたシーンよりも後にコンテの作業に入りました。ナイトメアの設定ができあがるのを待って、取りかかったシーンですね。ほぼイメージが描いてあったので、それを踏まえてコンテにしています。ただ影バレリーナとかまどかの登場の仕方とか「まだだめよ」の部屋とかは、こちらで描いたのを拾ってもらってます。

——魔法少女たちの変身シーンは、笹木さんのコンテであいった形になったと聞きました。

あまりやったことのないシーンだったので、かなり絞り出して考えました。そして「イメージと違ったら直してください」と思って描いたのですが、流れは割とそのままで、イメージは大胆にスタイリッシュになっていて、驚きました。分量が多すぎたかもと思っていたのですが、逆に足されてさらに長くなっていたことにも驚きました（笑）。

——そして最大のアクションシーンである、ほむらとマミの戦闘についてもお聞かせください。

シナリオ的には短い場面でしたが、ああいった戦闘は、アニメの中で一番見せ場として成立させやすいモチーフなので、盛らせてもらいました。宮本監督と相談したり勉強したりして膨らんだ結果、相当なボリュームのシーンになりましたが、作画さんたちのお仕事も素晴らしく、予告編で初めて映像を見たときには、自分のコンテのイメージよりもすごいことになっていたので、作品の熱ってすごいなと思いました。

——アクションとは逆に、セリフだけのシーンを長く見せていくパートもありました。

キュウべえがしゃべるシーン等がそうですね。あそこは、早い段階でキュウべえに何匹も死んでもらって、画をもたせようとしました（笑）。

——そして終盤、魔女になったほむらと魔法少女たちの戦いも見どころでした。

このあたりになると、ほぼイヌカレーさんのシーンですね。おおざっぱに言えば、キュウべえがしゃべりだすあたりまでが自分のコンテがベースになっているかと思います。それ以降は設定ができ上がる時期の問題もあって、自分のコンテをたたき台に、新房総監督、イヌカレーさんが、ほとんど修正を入れられていると思います。

解釈が難しい新編の物語

——新編のコンテで、笹木さんが最も気を使ったのは、どんなことだったのでしょうか。

キャラクターの魅力をいかに引き出すか、ということでした。各キャラをどう捉えてどう見せていくかが難しい脚本で、捉えようによってはいくつもの解釈ができてしまう。でもわかりやすくキャラクターの魅力がきちんと伝わるものにしようということは、新房総監督や宮本監督らとお話しました。ただ、自分なりにできる限りは解釈してやりきったつもりでしたが、「もう少しほかの描き方もあったんだろうな」という気持ちになりますし、当時はそれが思いつかなかったことが悔しいところです。

——解釈が難しかったのは、やはりほむらでしょうか。

そうですね。ほむらの感情が伝わりにくい作品になってしまう懸念があったので、ほむらについてはどのシーンでもちゃんと心情が伝わるようにしたいと思いました。ほむらという女の子の魅力が損なわれないように、それでいて観に来てくれた方が感情移入しやすいように。だから自分のコンテでは、ほむらが悪魔になる場面は、彼女のことをもう少し否定的に描いていたんです。ああいう状況に陥ったほむらが、選択を間違えて狂気に陥って悪魔となってしまう……。そういう見せ方で描いていました。必ずしも彼女がとった行動を否定するわけではないのですが、自分は新編を「ひとりの女の子がダメになっていく、失敗していく話」だと捉えたので、そうなったのですが……。ここは実際の映像では直されていた部分です。ただ自分のコンテのままだったら、劇場を出るときにファンのみなさんはもっと絶望感を感じていたかもしれません（笑）。だからこうして形になると、直してもらえてよかったと思っています。

——改めて振り返ってみて、新編のお仕事はいかがでしたか。

コンテとして正解のない作品だろうと思ってやっていました。だからよかったのかどうか難しいところです。「上手くいった」とは言い難いのですが、ただ「出し切ったな」とは思っています。

MAIN STAFF DISCUSSION 2

キャラクターデザイン・総作画監督 谷口淳一郎 × 総作画監督 山村洋貴

『まどか☆マギカ』の大きな反響に支えられた3年間

――改めて『魔法少女まどか☆マギカ』という作品の印象や感想を教えてください。

谷口 今から考えると不思議な縁でして。最初はちょっとした手伝いのつもりでやるはずが、気づけば3年に渡って関わるような作品になりました。今では、僕自身も「これがなかったら……」とは考えられない作品になったというか。映画としては、僕は前後編のときは別作品が忙しくて、深く関わることができなくて残念だったのですが、その分、新編はガッツリ関わらせてもらえて、今は無事に完成してよかったという思いです。

山村 僕の場合、テレビシリーズのときは、普通に一視聴者として観ていたんですよね。「いい作品だなぁ……!」と泣いたりしながら(笑)。だから、前後編で初めて総作画監督として関わらせてもらうようになったのですが、そのときにやらせてもらった変身シーンの作監修正作業が前後編で一番わかりやすい新規シーンだったんです。ファンからの反響やリアクションが大きくて「新編でも、これまでのように一生懸命いいものを作っていきたいな」と思いながら作業しました。

――新編の作業というのは、流れ的には前後編の続きのような感じだったのでしょうか?

谷口 「そのままの流れで」という感じだったと思います。僕にはまず、テレビシリーズのころから使われていた岸田隆宏さんが描いたキャラ表を新編用に描いてまとめ直してほしいという話があったので、それをやりつつコンテが上がってくるのを待っていましたね。そして作業に入る前に演出・作画・仕上げ・撮影が集まって、コンテをどういう内容で進めるかという話し合いを5～6回はしました。

山村 だいたい毎回6時間くらいの話し合いになるのですが、新編はEパートまである中で、全てのパートのコンテに対して全員そろって打ち合わせをしていたので、けっこうな回数の会議があったと思います。基本的には劇団イヌカレーさんがやりたいことをまず宮本幸裕監督が聞き出して、それをみんなに伝えて理解を深めていくような流れでした。

谷口 テレビシリーズも含めてイヌカレー空間というのは、できあがってみないとどういう画面になるかがわからないんです。そこをできるだけ、打ち合わせを経ることで完成画面を想像していこうということでした。その打ち合わせの中で僕たち作画陣が主に話していたことは「上手い人にやってもらいましょう」ということだったと思います(笑)。その中で、今回エフェクト作画監督として参加してもらっている橋本敬史さんの名前も出てきていたんです。個人的に橋本さんとは知り合いだったので、飲み会の席で「もしかしたらシャフトから連絡がいくかもしれません」と、お誘いさせてもらいました。なので、最終的には会社を通してですが、一応きっかけという面では僕がお誘いした形になります。

山村 谷口さんが誘ってくださったんですか!? どなたが連れて来たのかずっと気になっていたんですけど、まさか谷口さんだったとは……(笑)。そういえば、テレビシリーズのときに、キャラクターデザインの岸田さんが本編で原画として参加してくださったのも、そういう流れだったと聞いています。演出の八瀬祐樹さんが、岸田さんと知り合いだったみたいで、お誘いしたのだとか。

谷口 テレビアニメではあまりないですけど、劇場版のような長期スパンで作業する作品では、作画の方が自分の知り合いを連れて来るようなことは多分にあります。

新編の短い制作期間でも「いい絵を届けたい」という心がけ

――実作業の流れとしては、どのように進んでいきましたか?

谷口 Aパートから順番に進めていきましたね。それはアニメーションプロデューサーの岡田康弘さんが、バラバラに作業するのではなく、ちゃんとスケジュールをとって最初から順番にやりたいと話していたからです。序盤の作業はけっこうハードな内容だったので、そこを最後に残しておくよりは順番に取りかかっていくほうがいいという話でもありました。ただ、新編ではパートをA～CとD～Eに分けて作業していたのですが、A～Cは作業が終わっているのに、D～Eはまったく手がつけられていないという状況も長い期間あり、かなり焦ったりしましたね(笑)。

――絵コンテなどを見られて、ここは難所だなって思ったところはありますか?

谷口 それはもう……全部ですね(笑)。

山村 難所というよりは、僕はほむらとマミの銃撃戦のシーンの担当が自分じゃなくてよかったと思っていました(笑)。カッティングの映像を見ただけでもすごく長くて、しかも動きっぱなしで。それを見たときは、すでに制作時間がだいぶなくなってきているころだったので「作業が無事に終わりますように……」と心配した部分でもありました。

谷口 そのシーンはやはり時間がかかったと思います。そこを担当している作画監督の方が、ずっと泊まりがけで作業されていて。僕が毎朝出社したときに、床で寝ていて足だけ見えるという感じだったんですよね(笑)。だから結局、僕がいる間はずっと寝ていたというか、僕は彼の足しか見ていないんです(笑)。

――作業の物量的にはいかがでしたか?

谷口 最初からコツコツやろうと心に決めて取りかかったのですが、真面目にやっていても終わらないことってあるんだなって感じました(笑)。総作画監督修正を溜めないように、その日にチェックを頼まれたものは全部こなすように進めてはいたんですけど、それでも終わらなかったので。もう、どうしたらいいんでしょうねという感じで……(笑)。

山村 僕はAパートは作画監督として作業していました。今回は上手い人たちが頭のほうに固めて入っていただいたのですが、冒頭のシーンを担当した下司祐也さんは、本当にすばらしい仕事をしてくださったので全然修正を入れていないところもあります。そういうところにも、作画陣には助けてもらった感じがありました。

谷口 今回の総作画監督の作業分担は、完全にパートで分かれていたんですよ。

山村 ちょっとずつイレギュラーで、別パートの総作画監督をちょこちょこお願いされることもありましたけど基本は完全に分けて作業していました。僕が総作画監督を担当したのは、DパートすべてとEパートの頭ですね。それ以外は谷口さんが総作画監督を担当されています。ほかにも僕は、Aパートすべて、Bパートの阿部厳一朗さんとCパートの松本元気さんのところの作画監督もやっていました。

――今回は完全新作ですが、前後編との作業的な違いなどありましたら教えてください。

谷口 原画用紙のサイズが違いました。普通のテレビシリーズはだいたいA4サイズで作業するんですが、倍くらいあったのかな?

山村 B4ですね。めくるだけでも大変ですし、動画の人も大変だろうという感じでした。なぜ大きい紙に描くかというと、まずは単純にスクリーンで大写しにするためと、Blu-rayの画質にも対応できるようにするためです。大きく描いておけば、線も細く見えるだろうって。動画の線が潰れてしまわないようにということで。

谷口 劇場作品でも普通のテレビサイズの用紙で描くケースは多いのですが、今回はとりあえず大判でやってみようって話になったんです。でも、描くときに大きな用紙全体に目を行き届かせなければいけないので大変でしたね。大判での顔のアップはあまり描いたことがないので。目を離して見ないとわからないというか、フレームにしてもこれでいいのかわからないというような。

山村 用紙が大きいので線自体は細くできるんですが、ディティールの許容範囲がわからないんですね。例えば目のどアップのカットがあったときに、まぶたのタッチ線を描きすぎても気持ち悪く見えるかもしれないなと。

谷口 ほかに作業的な違いと言えば、劇場作品ということもあって「動画の質を高くしてください」とはお願いしていました。あとは、テンションの維持というか。新編は長編作品の作業時間としてはかなり短く、正味6カ月くらいで作ったのですが、途中でテンションが切れないように気を付けました。

山村 僕は、岸田さんや蒼樹うめ先生、谷口さんの絵から大きくは外れないように心がけつつも、いい絵が描ければいいなと思っていました。特に僕が担当したところは明るいシーンが多かったので、キャラが生き生きしていて、観ている方みんなが喜んでくれるような絵にしたくて。例えば、仁美は視聴者の皆様からもっと好かれてもらえたらいいなと思ったので、彼女のシーンは髪のほつれ毛やハイライトなどを多めに入れて、よりきれいに可愛く描いてあげたいなと心がけていました。あとは演出さんをはじめ、谷口さんや作画の人たちについていくだけで精一杯でした(笑)。

「ほむらの新しい面が出てきたのは、描きやすくて楽しかった(谷口)」

劇団イヌカレーの空間作りと悪魔ほむらを描く苦労

――作業をする中で印象深いシーンやカットはありますか? たとえばナイトメアを浄化するときのお茶会は話題になりました。

谷口 あのマジカルバナナ(笑)は時間がかかりましたね。実は、僕はてっきりあそこのシーンは尺の問題で欠番になると思っていたんです。まさかあんな感じに仕上がるとは思っていなかったというか、最初にイヌカレーさんから説明を聞いたりもしたんですけど、全然想像がつかなくて(笑)。

山村 アフレコのときも本編映像のようにきれいなリズムではなくて、本当に単調なクリック音の中で声優さんたちが歌っていましたからね(笑)。だから、余計に「このシーンはどうなるんだろう」と思っていました。それに、キャラクター5人座っていて回るということだったので、作画的にもどうしようかと課題に上がっていました。あのシーンは、打ち合わせもものすごい時間をかけてしまいましたからね。だからこそなのか、きれいに決まって面白いシーンになったなって思います。それから、Twitterでも映画を観た人の間で「あそこのセリフなんて言ってたのかな?」と話題になっていたのが印象的でしたね。

谷口 映像ができあがってみたら「こういったシュールなシーンって必要なんだな」とは思いましたね。それから、ほかにイヌカレーさん関連で印象的だったシーンというか、コンテを見ただけでは何が行われているのか全然わからなかった場面は、後半の魔女ほむらが大暴れするシーンですね。

山村 そこは僕もわからなかったのですが、心のどこかに「イヌカレーさんがなんとかしてくれるだろう」という感じはありました。ここは絵的にもほぼイヌカレーさんパートになってしまうところだったので、何とかお願いするしかないというか。

――こういうシーンは、イヌカレーさんとどういった進め方で作業されるのでしょうか?

山村 作業としては、まず原画さんがイヌカレーさんの起こしたコンテと設定をもとに「こんなふうに動いてほしい」みたいなアタリを描いて、それを見たイヌカレーさんが素材を切

「キャラが生き生きしていて、ファンの方が喜んでくれるような絵にしたかった(山村)」

り貼りしたり、動かしてくれたりという感じです。新編でのすべての作業の中で終わるかどうか心配していたのは、イヌカレーさんの作業でした。打ち合わせもしていたわけですが、イヌカレーさんの作業がかなり多く、しかもイヌカレーさんしかできないものばかりなので。修正しようにも間違っているのかすらわかりませんでしたから。もう「イヌカレーさんを信じるしかない!」という思いでした(笑)。

——先ほどのお話の、ほむらが魔女になってからのシーンは作業的にはいかがでしたか?

山村　そのあたりからは僕が総作画監督になるのですが、実は僕はほむらを描くのが本当に得意ではなくて。あの絶妙な感じが上手く出せなくて……。ほむらって感情がはっきりしているといえばはっきりしているんですけど、キャラクターデザインをきちんと踏まえて描き出すのがすごく難しかったんです。このあたりはイヌカレーさん担当のシーンでもあるのですが、イヌカレーさんはご自分の絵柄でコンテなども描かれるので、こちらとしてはそのイメージを使いながらも、もとあるキャラクターの範囲内でどう表現していくかという作業がまた大変でした。イヌカレーさんのニュアンスを出したいんだけれども、キャラを崩さないように描くのは難しいんです。

谷口　まどかがほむらを迎えに来た場面で、ほむらがニヤリと笑う描写があったと思うのですが、イヌカレーさんから上がってきたコンテの段階では、本編の描き方よりももっと口が裂けている感じだったんですね。でも、ちょっとやりすぎというか、それをやるとキャラクターが崩れ去ってしまうので、イヌカレーさんの独特な雰囲気を出しつつもキャラクターが崩壊しないギリギリのところで描こうとはしていました。悪魔ほむらもそのコンテを見ながらキャラ起こしをしたのですが、どこまでやっていいのかというボーダーラインがよくわからなかった部分もありました。でも、僕的には別のほむらを描けるというのは楽しかったです。これまでのほむらは無表情で固まっていて、表現しづらいキャラだったんですが、ちょっと新しい面が出てくると、こちらとしては逆に描きやすいというか。個人的にキャピキャピしたキャラよりは憂いを持ったキャラを描くほうが好きなので、楽しく作業できたと思います。

山村　僕は実は悪魔ほむらをあまり描いてないんですよね(笑)。先ほど、ほむらを描くのが苦手だと言いましたけど「まんがタイムきらら☆マギカ」の版権で一度描いたときも、あの表情がどうしても描けなくて……。なので、すごい心残りなんです。描きながら表情が出ないと悩んで、谷口さんに修正を入れていただいて、やっとなんとか出せたという形です。

——新編では、新キャラクターとして百江なぎさ・べべが登場しました。

山村　べべみたいなキャラが僕は好きなので、面白く描いていましたね。ただ、なぎさはキャラクターがまだよく見えていなくて。ほかのみんなはテレビから登場するキャラクターだったから「こういう感じかな」というイメージがあるんですが、なぎさは未だに感情やキャラクター性がつかみきれてないかもしれません。

谷口　なぎさは、僕もですね……。蒼樹さんの原案がけっこう困り顔な感じだったからか、僕も困り顔しか描いていなかった気がします。今まで描き慣れてきたキャラクターではないので、自分の中で違和感もありましたが、僕の作業としては、単純にイメージを崩さないように蒼樹さんの絵を再現していったという感じでしょうか。マミと一緒に映って統一がとれているのかどうかが、色がついて画面にならないとわからなかったので、見るまでは少し怖かったです。

——谷口さんは、この本の表紙イラストでも悪魔ほむらやなぎさを描かれていますが、どのようなイメージだったのでしょうか?

谷口　みんな勢ぞろい+悪魔ほむらというイラストはあまりなかったのでやってみたかったんです。それから、劇場版の雰囲気が出ればいいなと思って、みんな単純に笑っているものではなくて、憂いを持った顔を意識しました。

制作スタジオは独特な空間!? 優れた技量を持つスタッフたち

——新編では『まどか☆マギカ』チームでひとつのスタジオで作業をされたと聞きました。

谷口　そうですね。でも、1日のうちでそこでずっと一緒に作業するかと言われれば、そうではなくて。僕は早朝4時半ごろにスタジオへ来て、昼まで作業するというスタイルでした。

山村　たまにそこで谷口さんに会って「おはようございます。谷口さんは今からですか? 僕は帰ります」みたいなやりとりがあったり(笑)。だから、そんなに作画陣でまとまって作業をしていたというようなエピソードはなかったかもしれないです。例えばべべの目をどうしようかという質問は制作さんを通して聞いていましたし。僕の作業としては、切りのいいところまではとりあえずやりたいという気持ちがあったので、朝になるまで作業することもありました。

谷口　阿部厳一朗さんが寝ていたり、キーボードを叩く音が部屋の中に響いていたり……(笑)。朝方には突然笑い声などが聞こえてきたこともあって面白いです。

山村　阿部さんはずっとああいう感じなので、僕はそれが普通の感覚なんですけどね(笑)。

——ほかのスタッフさんとの印象的なやりとりはありましたか?

谷口　いやぁ……ほとんど人に会わなかったので(笑)。僕、実はメインアニメーターの菊田幸一さんと仕事場で一度もお会いしていないんですよね(笑)。どこの席で仕事をしているのかっていうのはわかってたんですけど。

山村　実は僕もで(笑)。たぶんあの席なんだろうなっていうのはわかっているんですけど、作業されているところに突然声をかけるわけでもないし……お顔もわからなくて……。普段、僕があまり人の顔を見ないっていうのもあるんですけど……。菊田さんといえば、後半でほむらとまどかが花畑の中で並んでイスに座っているあたり、まどかがイスの上から倒れて液状になるシーン等を描いてもらいました。ここは前の劇場版のオープニングを意識したシーンなのですが、前の劇場版のオープニングは評判がよかったので、今回でけっこうえげつない描写になるのはファン的にどうなんだろうという怖さがありました。ほかにも菊田さんは変身シーンもやっていますし、本当にいい仕事をしていただいたと思っています。同じくメインアニメーターの下司祐也さんはイヌカレーさんとの絡みのシーンが多かったです。冒頭のナイトメアの戦闘シーンから、まどかが目を覚ますあたりまでを描いてくださいました。ナイトメアのぬいぐるみ作画では、下司さんが別にアタリを描いてイヌカレーさんが貼り込む作業の流れだったので大変だったと思うんですが、本人は非常に謙虚な感じなんですよ。ナイトメアはイヌカレーさん担当になるので、こちらとしての作業はアタリだけになるのに、下司さんはけっこう描き込まれていて。あの下司さん作画バージョンのナイトメアはすごくいいので見てもらいたいです。ぬいぐるみだと、潰し伸ばしのようなアニメ的な表現ができないので、下司さんの意図とは変わっているかもしれないのが、ちょっともったいないですね。下司さんは描くキャラもかわいいし、アクションもできるし、すごいですよね。

——エフェクト作画監督として参加された橋本敬史さんはいかがでしたか?

谷口　橋本さんには、飛行船が落ちていくあたりのシーンを描いてもらいましたね。

山村　あのあたりはご本人の原画です。チェックもすぐ出してくれと言われたんですが、こちらが直すようなところは当然ですが、何もありませんでした。それに橋本さんがエフェクトの修正を入れられたところは橋本さんのいいエフェクトになっていて、よかったと思います。あと、冒頭の下司さんのところにもエフェクト絡みのアイデアを出してくださったりしていただいて、「ここを色トレスにすると、さらに変わった効果が出るよ」というような。橋本さんには、そういう描写の厚みをつけていただいていました。

谷口　途中のバスが爆発するシーンも、橋本さんにしかできないような仕上がりでしたよね。3Dの炎だと思ったところが作画だったりして。技量やできあがりもすばらしいんですが、何よりも作業工程がすばらしい。生き字引のような。「こうしたらこうなる」という引き出しがたくさんあるので、さすがベテランといった感じでした。

今後もやっぱり魔法少女モノで!

——できあがった新編を、実際に映像でご覧になっての感想は?

谷口　当然客観的には観られないので……(笑)。上映の2時間はあっという間だったんですが「ここのカットはこれでいいのか」という部分が気になってしまって。

山村　僕も同じですね。「ああ、もうちょっとここの描写はなんとかできたかもしれない」というほうが気になって。大きなスクリーンに映し出されるわけですから、それ自体の不安もありました。でも、キュゥべえが連なっているシーンは面白かったですね。

谷口　個人的に今回はキュゥべえが統一できたのがよかったと思っています。テレビシリーズでは、大きさがまちまちで顔も安定していなかったりしたので。

山村　今回、谷口さんに新しい設定を起こしてもらったので、そのおかげでバランスもいい感じのキュゥべえになりましたね。もとの岸田さんのものもモチロンすばらしいのですが、特に今回でサイズや顔の設定がはっきりしたので、制作側としては意識を統一できて作業もしやすかったんだと思います。

——お二人は劇場まで観に行かれたのでしょうか? 劇場でのお客さんの反応は?

谷口　僕は1回行きましたね。フィルムをもらいました(笑)。お客さんの反応としては、どうでしょうか……。やはり最後で「ポカーンとしてしまった」という方は多かったように思いました(笑)。

山村　僕も1回行きました。本当はフィルムがもらえるときに行きたかったんですけど、そのときはミニ色紙をいただいて、パンフレットもちゃんと買って。「パンフレット凝ってるなー。これはファンの人たちも喜ぶなぁ」なんて思いながら。反応としては僕のときも同じでしたね。みんな何か言いたいんですけど、何言っていいかわからなくて無言で席を立つ……というような。いろんな想いが整理しきれないというか。

谷口　でも、僕としてはあのエンディングは意味深でいいんじゃないかと思いますけどね。やっぱりこの作品でハッピーエンドは考えられないですからね。「何がハッピーエンドなんだ!」という(笑)。

山村　「ハッピーって何だ!?」と思ってしまいますよね(笑)。とりあえず誰も不幸な感じで終わってはいない……というより、視聴者以外はみんなハッピーですね(笑)。僕は、あのエンディングはやっぱりモヤモヤしました。観たときはファンの人たちが突然泣き叫んだりしないかなって心配で……(笑)。

——『魔法少女まどか☆マギカ』に今後期待したいことはありますか?

谷口　僕的にはまどかの家族ですかね。弟のタツヤが特に気になっているので、そのあたりの話を観たいと思っています。まどかが神様になった後のまどかという存在がいない世界だと、違う話になってしまいそうなんですけどね。

山村　新編のAパートでは、早乙女先生もけっこう登場していて、描いていて楽しくて。でもキャラクターとして登場はしているけれど、テレビシリーズほど掘り下げがあるわけじゃなかったのでもったいないと思いました。明るいものでもいいし、もっと悲惨なものでも(笑)、何かしらまた別の展開があったらうれしいなとは思っています。

谷口　そういうスピンオフ的なもの、面白そうですよね。でもやっぱり『まどか☆マギカ』なら、スピンオフでも大筋は魔法少女ものがいいです(笑)。

Staff Interview

音響監督 鶴岡陽太

プロフィール
つるおか・ようた／近年の代表作に『〈物語〉シリーズ セカンドシーズン』『境界の彼方』『のうりん』『バディコンプレックス』（いずれも音響監督）など。

「特別なことをするというより、一本のフィルムの中で外せない部分を抑える」

劇団イヌカレーや梶浦由記とのやりとり

――新編の脚本を読まれたとき、音響演出に関してどんなプランを考えられましたか？

ストーリーがシンプルで、どう転んでも面白い作品になるのが間違いないと感じました。なので自分の仕事は、基本線を見失わない音響演出をすることだなと思いました。

――打ち合わせはどのように進みましたか？

メインスタッフがみんなで行いました。特に重要だったのは劇団イヌカレーさんとのやりとりですね。ストーリーの起伏やシーンに込められた感情などは絵コンテから拾うことができるのですが、実際の映像になったときの雰囲気は、多分にイヌカレーさんのイメージ次第ですから。そこを打ち合わせで引き出しておかないと音楽が作れないんです。音楽性なり曲想なりの部分に関していうと、かなりの割合はイヌカレーさんからビジュアルと合致するイメージを聞き出していました。コンテから全体の音楽の配置と意味合いを組み立ててるところまではこちらで、個々の楽曲のイメージはイヌカレーさんから、そして音楽は梶浦さんに作ってもらう……という流れでしたね。まさかの歌ものもありましたから。

――鶴岡さんの方からご提案されたことは？

最初の話ともつながりますが、今回は自分としては、特別なことをするというより、一本のフィルムの中で外せない部分を抑える、ということを意識していました。たとえば、今回は全員の変身シーンがありますよね。ここは非常に細かいシークエンスの積み重ねで、全員のシーンに統一感を持たせるのは非常に大変だとは思ったんです。でもやっぱり、何かひとつトータルな感触のある中で、個々のキャラクターごとに展開を変えて、見せ方を大きく変えるような形にしないとフィルムの中でフィットしないだろう、という判断をするのが自分の仕事です。終盤に全員で力を合わせて戦うシーンも、本編全体では異質な要素になるシーンだけれど、ここには魔法少女ものの王道に則った何か挿入歌的なスペシャルな音楽がほしい、と。そういう難しいことでも作品のためにあえてお願いする、といった判断をすることを意識していました。あとはほむら関連ですかね。もともとテレビシリーズのときにあったほむらのテーマメロディーを、今回どこに入れるか。そこは具体的にこちらからから梶浦さんにお願いしたはずです。ほかのモチーフに関しては指定することなく、梶浦さんから適切に配していただきました。「ひかりふる」の使いどころなどは、もともと梶浦さんの発想から出てきた曲ということもあって、素晴らしかったですね。

メインキャストたちの演技について

――今回、斎藤千和さんにほむらが重要だとお伝えになったと伺っています。

新編ではほむらとさやかの二人の立ち位置がややこしいんですよ。ただ、ほむらがきちんとストーリーの展開を出せれば、それでお客さんも話を見失うことはないな、と思いました。

――斎藤さんや喜多村さんの演技について、調整をされたことはありましたか。

喜多村は少しキャラクターをつかむまで試行錯誤したかもしれません。今回は全員、テレビシリーズのイメージを気にせずに演じてもらおうと考えていたんです。ただ、さやかに関しては逆にあえて少し変えていくところも必要だったんですね。その変えていく前のもの、もともとのキャラクターイメージについて、スタート地点となる部分を少し探ったような気がします。さやかはテレビシリーズの中でもキャラクターの位置付けが変わるので、どのときのさやかを基準にするかの調整が必要だったということですね。そして斎藤のほむらに関しては、ポイントとしては、恐らく前半の終わり、眼鏡を外すところがあるじゃないですか。自分は、実はあそこが、一番物語のピークになる点だと考えていたんですね。テレビシリーズ10話ラストのほむらが、僕にとっては一番ほむららしさを感じていたポイントなので、ここでその「ほむららしさ」が出せればいいな、と。10話の最後はお客さんも「待ってました」な感じがあったと思うんです。だから映画でも、眼鏡を外すところがきっちりいけば、ドラマのひとつピークを描けるかな、と思ったんです。実際、素晴らしく決まっていました。

――アフレコのときの、ほかのキャストのみなさんのご様子はいかがでしたか。

レギュラーに関しては、何のギャップもなく、キャラクターを踏み外すこともなく、突拍子もない思い切ったアプローチもなく、安心して見ていました。特に年長組のマミと杏子に関しては、演じる側もキャラクターのチャームポイントを完全にわかってる感じで。そのうえで、やっぱり新編ではまどかがすごくよくなりましたよね。天真爛漫ぶりがよいというか、すごくナチュラルに聞ける演技でした。テレビシリーズのときは色々な狙いとか、いろいろな思いがあって演じているんですけど、そうなるとどこかで「しっかりがんばってるね」という感覚が出てしまう。新編ではそれにくらべて、役が身に付いたような印象があります。狙って演じるのではなく、本当に自分がキャラクターとしてそこにいるような。それにまどかの持っていたキャラクターのチャームポイントというのがここにきてきっちり発露していたような気もします。テレビのときはやっぱり、かわいそうなキャラじゃないですか。シリーズの真ん中からずっと泣いているだけ、みたいな。そんな状況で、まどかというキャラがもともと持っていたチャームポイントは、考えてみれば悠木も出しようがなかったわけで。新編での描かれ方で、まどかはほむらが惚れるべき相手だ、というのがちゃんとわかったような気がします（笑）。

百江なぎさ役の阿澄佳奈が新たに加わって

――百江なぎさ役に阿澄佳奈さんが決まったのはどういった流れだったのでしょうか？

候補を何人か出してテスト録音したものをメインスタッフに聴いてもらい、みんなで話す中で自然に決まったような覚えがあります。

――具体的になぎさにはどういう声がほしいとお考えだったのでしょうか？

私が気にかけたのは、なぎさというよりベベですね。テレビシリーズのお菓子の魔女は悠木がやっていたんです。まさかこれを具体化しなきゃいけなくなるとは、そのときは思ってなかった（笑）。今回はあんなに無茶をやっても違うだろうし、というのでバランスを重視して決めました。

――阿澄さんを選ぶ決め手になったのは？

みんなが自然と思い浮かぶ線、ということですかね。なぎさ役、べべ役として、共通認識が持てる人材というか。ここに至るまでの経緯も含めて考えると、非常に腑に落ちる必然性を感じる配役ではあったな、と思います。

――阿澄さんの演技はいかがでしたか？

もう、べべに関しては本当にそんなに具体的な先入観もイメージもなく臨んだので、逆に阿澄がやってくれたのを受けて「ああ、こういうキャラなんだ」とこっちが理解したくらい（笑）。そんな感じでしたね。本当に何の問題もなかった。可愛らしいですよね、べべ。

ラストシーンでのほむらの演技

――アフレコ時のお話といえば、ラストシーンのほむらの録り直しが話題を集めています。

一回録音が終わった後に、関係各位、やはり非常にインパクトを受けたんです。「斎藤、すごいよね」と。それはもう、この映画として、このシーンにはまさしくこの演技しかないよね、と思わせられるものでした。ただ、そう感じる反面、何と言うか、「新編」という形で作られた作品なのに、まるで「完結編」みたいな印象を抱くものになってしまったのではないか、という危惧があったんです。それで最終的に、もう一度そのテイクを受ける形で、別テイクを録らせてもらいました。あのシーンは本当に、100パーセントやり切った、完全に振り切ってサヨナラホームランを打ちました、とでもいうか。本当に斎藤は、ほむらという役について、ひとつの金字塔を打ち立てたと思いましたよ。

――そこまでの演技が飛び出した理由を、鶴岡さんは何だと思いますか？

斎藤の野生の勘じゃないでしょうか。狙ってやっているというよりも、もう、彼女はほむらですもん。「ほむらを演じようとしている」ではなく。だからそんなに本人も、狙って何をどうしたというのはないんじゃないですか。もちろん、キャラクターに関して、積み上げてこないとできない演技ではありますよね。でも、あるポイントから、役が降りてきちゃうようになりますよね。なので、こちらで「やれ」と言ったわけでもなく、斎藤がやろうと思ったわけでもなく、出てきてしまったということだと思います。Blu-ray用に最初のテイクの再ダビングをしたとき、改めてトータルで観てみたんですが、斎藤の最初のテイクはやっぱりすごく自然なんですよ。さっきの悠木の話じゃないけれども、作為がない感じ。ほむらの帰結としては、「これだよな」という感じがありました。だから、実はそこまでショッキングな演技でもないんですよ。流れで見るとそういう芝居が出てくるのはわかると思います。いきなりそのシーンだけ見たら衝撃かもしれませんけど（笑）。

新編の仕事を最後まで終えて

――そのほかに音響面での注目ポイントは？

大して効果が出ているのかわからないのですが、ほむらとマミの銃撃戦で一回ブレイクして動きが止まって、そのあとで戻るところは、実は映画とちょっと音のタイミングが変わっているんです。比べてみないとわからないかもしれないくらいのものですが（笑）。劇場での作業のときに手を抜いていたわけではないんですけど、Blu-rayでもっとよくなっています。あとはイヌカレーさんの担当されたカットがすごく進化しているので、そういうところの音の付け方も変わっています。顕著なのはそこですかね。よりかっこよくなっていると思うので、Blu-rayで観るときには少しそんなところにも注目してもらえるとうれしいです。

――そのほかに印象的なことはありましたか。

子供たち（偽街の子供たち）のドイツ語かな。ドイツ学校の子供たちに来てもらったのですが、効果があったなと思います。ただ、上は高校生くらいだったのですが、下は十歳くらいだったので、収録はやっぱり大変でした（笑）。

――お茶会の歌も印象的でした。

すごく練習しました。画に合わせなくてはいけないのだけど、リズムと歌詞を追っていくと、なかなか合わなくなっていくので、整合性のとりかたを検討しました。こういうときに頼りになるのは喜多村なんですよね。ただどうしても合わなくて、最後は芝居に合わせて、画のほうを調整せざるをえなかったようですけど。

――最後に作品全体を通して得た手応えみたいなものがありましたら、お聞かせください。

映画としての完成形にも満足はしているんですが、テレビシリーズをあれだけすごく美しく終わらせた後に、こうした展開ができるんだ、ということを示せたのが最大に手応えを感じたところですね。ただの後日談でも何でもなく、本当に新たに物語を始めるような作品ができた、しかも取ってつけたようなものでもなく、今までの積み重ねを無にもせずできた、という。自分の仕事でも、シナリオというスタート地点から崩さずに作品を作ることができたように感じています。逆に言うと、何とか与えられたものを台無しにせずできたかな、と。本当にその点で、スタッフはみんなホッと胸を撫で下ろしているんじゃないかと思います。

Staff Interview

アニメーション・プロデューサー 岡田康弘

プロフィール
おかだ・やすひろ／主な作品に『それでも町は廻っている』(制作補佐)、『まじかるすいーとプリズム・ナナ』(アニメーションプロデューサー)など。

「自信を持って世に出せるかどうかと聞かれたら、もちろん出せます。そこだけは胸を張って答えたいですね」

テレビシリーズとは違う新編の制作体制

——岡田さんは、テレビシリーズのころから『まどか☆マギカ』に参加されています。

テレビシリーズでは、アニメーションプロデューサーではなく制作デスクとして関わらせていただきました。そのときは、各話のクオリティを上げるための様々な管理や、納品までの段取りの調整などをやらせていただいておりました。その後、前後編の制作にあたってアニメーションプロデューサーの立場を引き継ぎ、そして新編に至る、という流れです。

——アニメーションプロデューサーとはどのようなお仕事なのでしょうか?

現場のスタッフのスケジュール管理が主な仕事になります。ほかにも新房(昭之)総監督や宮本(幸裕)監督と打ち合わせをして「このポジションにこの人はどうでしょう?」「ここはこの人でどうでしょう?」と提案したり、お二人から出てきたアイデアを現場に還元したりもしていました。あとは現場の状況を上に報告したり、製作委員会に出席してメーカーの方と話をするなど、現場とほかの部門をつなぐ業務も担当しています。

——テレビシリーズとは違う劇場版を制作されるのにあたって、違いを感じたことや、あらかじめ考えられたことはありますか?

一番の違いは物量でしょうか。『まどか☆マギカ』はテレビシリーズでもカット数がかなり多かったのですが、新編では2000カット以上ありましたから。実は自分は、前後編を担当させていただくまで劇場作品に関わったことがなかったので、いろいろな方に劇場作品の作り方についてレクチャーを受けたんです。でもシャフトにはシャフトのアニメの作り方というものが確立されていて、あまり参考にはならなかったんですよ。そこでこのスタジオ、この作品に適した方法として、新編では全体をAからEまでの5パートに分けて、ひとつずつ順番に仕上げていこうと考えました。そして劇場アニメだからと言って多くのアニメーターさんに声をかけるのではなく、少数精鋭で制作することをめざしました。なぜかと言いますと、新房総監督のイメージを最もうまく吸収して表現できるのが宮本監督なので、彼には全カットに目を通してもらうのが理想です。なのでできるだけ監督の指示が届きやすいような体制を作り上げたかったんです。本人とも話し合いをさせていただいた上で、菊田(幸一)さん、下司(祐也)さんといったメンバーは僕から提案をしました。そうやって作画陣を考えていったのですが、5パートそれぞれに400カットあると計算して、ひとりのアニメーターが20カット前後を担当すれば、20人くらいで順々にパートを仕上げていけるという計算でした。それにこの方法だと、キーとなる場面ごとにメインのアニメーターを固定できたので、場面ごとに絵柄や流れの統一感を出せるということもメリットなんです。例を挙げると、冒頭のナイトメアの登場シーンから、まどかが目覚めるまでのシーンを下司さん。5人の変身シーンは菊田さん。その後の戦闘シーンの終わりまでは阿部(厳一朗)さんに担当していただくことができました。

——テレビアニメでは、そこまで多くのカットをひとりで担当することは少ないですよね。

そうですね。何らかのトラブルがあった場合にスケジュールの都合上、サポートが難しくなってしまいますから。なので少数で作っていくこの方法は、スパンの長い劇場版だからこそのやり方だと思います。

現場の熱を維持するために

——そういった少数精鋭でパートごとに作る方法は、振り返ってみていかがでしたか。

Cパートの終わりまで(ほむらが丘の上でまどかの本音を聞くまで)は上手くいったのですが……。いろいろと手は尽くしたつもりなのですが、スケジュールが逼迫してきたために、DパートとEパートでは人海戦術をとることになってしまいました(苦笑)。やはり予想外のトラブルは起きるものですし、制作が進むにつれて、アフレコやダビングといった別工程の作業との調整が必要になり、そこで遅延が発生していってしまい……。また、これは熱意の副産物でもあるのですが、スタッフが非常に盛り上がってしまい、粘って粘ってよい物を仕上げて来ようとするんです。それ自体はもちろんいいことなんですが、上映に間に合わないかもしれないくらいに粘られると、大問題になってしまいますから。そんなスタッフ間の熱意を、久保田社長や新房総監督は、どう抑えればいいか危惧されていたと、後から聞きました。特にクリエイターの方々は、自分の仕事が100点満点でないと満足できない方々が多いので、行き詰まってしまうことが度々ありますから。でも、自分の役割は、スタッフの士気を落とさないことにあります。だから「こういう見せ方なら成立しますよ」というように、こちらから提案をして乗り切ってもらったりもしました。ときにはスタッフを飯に連れて行ったり、一緒に飲みに行ったりして愚痴を聞くのも大事な仕事でしたね(笑)。それにクリエイター同士が仕事をしているわけですから、正直なところ、現場では難しい場面もあり、どうしても衝突が避けられなかったことも一度や二度ではありません。ただ、自分が過去に関わったほかのアニメ作品では、士気が落ちてスタッフが空中分解状態になってしまった現場もあったんです。そんな結末を迎えるよりは、現場が盛り上がっていた方が絶対にいいですね。

多くのスタッフたちとの関わり方

——特にがんばってくれたスタッフさんと言うと、どなたが思い浮かびますか?

現場のクリエイターさんはみなものすごくがんばってくれました。特にどなたがと言うのもはばかられるくらい、みなさんのお仕事は素晴らしかったです。なのでここでは裏方を挙げさせていただきますが、特に制作進行は激務だったと思います。今回は二人でこなしてもらったので、一人当たり1000カット以上を担当してくれました。1000カットと言うと、同時に100人や200人規模のスタッフとやりとりをしなければならず、それをやりきってくれたのは、本当にありがたかったですね。まさに現場の最前線を支えてくれました。そのおかげで自分はメインスタッフと納品スケジュールの調整を完遂できたと思っています。

——そのメインスタッフさんとしては、まずは宮本監督が挙げられると思います。

宮本監督は、とにかく作業量が膨大になると思いました。最初に言ったように、もちろんおひとりで全カットの演出を見ていただくのが作品にとっては一番いいのですが、それはどうしても無理なので……。一緒に見てもらう方として、副監督ということで寺尾(洋之)さんを配置しました。

——劇団イヌカレーさんについては?

絵コンテと設定という形で映像のイメージは伝わっていたのですが、それをどう消化するかが問題でした。ものすごい作業量になることは予想できましたから、一緒に戦っていく仲間として、何人か提案させていただきました。これまでは泥犬さんがおひとりですべて作っていたものを、異空間美術の南郷洋一さんをはじめとした何人かに分散することで、スムーズに進められればいいなと。泥犬さんのカラーにほかの方のカラーが混ざることになるので、そういった意味では勇気のいる試みでしたが、泥犬さんたちのチームは上手く機能したのでは、と思っています。

——そのほかに、やりとりのあったスタッフさんには、たとえばどんな方がいましたか。

エフェクト作画監督の橋本(敬史)さんや総作画監督の谷口(淳一郎)さんと山村(洋貴)さんも、とても協力的にやってくださいました。みなさんとの信頼関係作りには気を遣ったつもりですが、逆に気を遣えなかった部分もあり色々と勉強させていただきました。

制作を最後まで終えたとき

——スタッフさんに接するときに、特に気を遣ったことはありますか。

作業を進めていく中では試行錯誤の繰り返しになることも多く、手が止まることもたびたびありました。でもそんなときでも「失敗してもいいから」とか「やってみよう」という言い方はしないようにしていました。

——今回の新編のお仕事にあたっては、新房総監督とどんなお話をされたのでしょうか。

打ち合わせの席で、新房総監督からはたくさんのアイデアをいただきました。アイデアの中には実現が非常に難しいものもあれば、明確なアイデアもありました。新房総監督は、答えをそのまま現場に伝えるのではなく、ふわっとしたイメージを伝えてくるんです。こちらは投げてもらったアイデアや、もらったイメージをこねくり回して作品を作り上げていくわけですね。ときには投げていただいたアイデアをキャッチできないこともありますし、この形ではできませんが、こういう形なら実現できますと逆に発想を提案することもあります。新房総監督ご自身の中ではやりたいイメージは固まっていると思うんですが、そこに変化をつけて伝えるのが新房総監督のやり方ですね。

——それによって、映像にはどんな効果が生まれていると感じますか。

セルアニメーションには既に何十年も歴史があって、作り方というのは大体決まっているんです。そこからはみ出すのは困難を伴うのですが、新房総監督は通常の制作工程からは生まれてこないアイデアを引き出すのがすごく巧みなんです。新房作品では常に新しい物を組み合わせた挑戦が行われていて、困難をいとわず情熱を持って作り上げるスタッフが結集しています。それはシャフト作品全般に言えることではあるのですが、新編ではより強く新房総監督のやり方が出たように思えます。驚くようなアイデアやオーダーがたびたびありました。うれしさ半分、苦しさ半分でしたが(笑)。

——新房総監督からのオーダーには、たとえばどんなものがありましたか。

個人的には、ラスト付近でのほむらのアフレコをやりなおしたことが強く印象に残っています。実は映像ができる前にアフレコを終えていたのですが、絵ができ上がってきたところで新房総監督が「ほむらはこうではないな」とおっしゃられたんです。もう制作的には追い込みの時期だったのですが、アフレコをし直すことになりまして。そうして録り直してみたところ、新房総監督がほむらの何を表現したかったのかが理解できました。Blu-rayの完全生産限定版では、その最初のテイクのほむらも収録されているので、何が違うのか、ファンのみなさんも聴いていただけると面白いと思います。

——でき上がった映像をご覧になったときの感想をお聞かせください。

ゼロ号試写で観たとき、新編という物語が始まり、現場の作業は終わったのだなという感慨がありました。いろいろなものがこみ上げましたね。

——ファンのみなさんの反響については、どのように思われていますか。

みなさんの中にそれぞれ『まどか☆マギカ』という作品のイメージがあると思うので、そこに我ら制作側が思う『まどか☆マギカ』のイメージを提示することには怖さがありました。そして面白いと言ってくださる方がいる反面、そうでない意見ももちろん聞いています。ただ、期待して待っていた方を決してがっかりさせない出来にはなっているはずです。自信を持って世に出せるかどうかと聞かれたら、もちろん出せます。そこだけは胸を張って答えたいですね。

音楽
梶浦由記

プロフィール かじうら・ゆき／近年の主なアニメの参加作品に『ソードアート・オンライン』『劇場版「空の境界」未来福音』『Pandora Hearts』(いずれも音楽)など。Kalafinaのプロデュースも務める。

――新編の作曲に入るにあたって、はじめにどんな方とどんなお話し合いをされましたか。

『まどか☆マギカ』の音楽打ち合わせはいつもそうですが、新房総監督、音響監督鶴岡さん、イヌカレーさん、ほかスタッフのみなさま方と、時間をいただいて一曲ずつイメージの打ち合わせをさせていただいております。

――およそ何曲くらい、どんな曲のオーダーがありましたか。鶴岡さんとのやりとりがありましたらお聞かせください。

約60曲、曲のオーダーはシーンによって本当に様々です。歌詞入りのBGMは既に脚本や絵コンテに歌詞が入っておりましたので、それをもとに作曲いたしました。鶴岡さんからいただく音楽メニューは初めからシーン指定でとてもわかりやすく書いていただいておりますので、打ち合わせは順調だったように思います。

――今回は新作の劇場版ということで、新たな試みやテレビシリーズから加えたり変更したことはありますでしょうか。

テレビシリーズは30分ずつの構成になりますので、30分の中でのメリハリが付けやすいよう、同じシリアスな音楽でも若干の「キャッチーさ」はやはり意識します。劇場版は基本的には2時間なら2時間、閉鎖空間で観ていただけるので、音楽的な上げどころさえきっちり押さえておけば落としどころはどんと落とせますし、構成はやりやすいですね。楽器的には、始めの世界のどこかしら懐かしく、でも哀愁の漂う感じを演出したく、テレビでは使わなかったアコーディオンを導入しています。

――作中の音楽についてお伺いします。冒頭のナイトメアの登場シーンと挿入歌についてお聞かせください。

ナイトメア登場はバレエのシーンなどが絵コンテの段階からありましたし、「ワルツで」というご注文でしたので、踊りの音楽として作ってみました。挿入歌は、歌詞も秒数も指定でしたので、せっかくなら歌詞を全て使いたく、秒数内にいかに収めるかでちょっとだけ苦労いたしました。

――魔法少女たちの変身シーンについてお聞かせください。

変身シーンはコンテ動画ができ上がっている状態で音を付けましたので、各キャラクターのキメと音楽の変化を合わせていくのに、おそらく作中一番時間がかかった曲だと思います。基本的にリズムのある曲で持っていこうと思っていたのですが、マミさんの部分のみ非常に優雅に踊るような絵になっておりましたので、そこだけoverture的に少しバレエを意識した音にしてみました。

――ナイトメアを浄化する儀式のお茶会のシーンについてお聞かせください。

お茶会のシーンは「ラップで」というご注文がありました。初めはバキバキのラップにしてみたのですがどうしても重過ぎ、『まどか☆マギカ』らしいラップにしたく少し不思議系のベルフレーズなどを取り入れてみました。

――マミとほむらとの戦闘シーンについてお聞かせください。

マミさん、ほむらちゃんの戦闘シーンは、ある意味作中一番「バトル」要素を強く出していい場所だと思いましたので、観ている方が存分に盛り上がってくださる曲を、と意識しました。

――ほむらが魔女となったシーンについてお聞かせください。

ほむらちゃんの魔女化の音楽についてはメニューをいただいたとき、いろいろな方向性がありうる音楽の持って行き方はかなり気を付けねばならないな、と初めに赤丸を付けたシーンでもありました。なので打ち合わせのときに新房総監督に音楽の方向性について伺ったのですが、「美しい音楽がいい」とのご要望でしたので、そちらの方向性で作ってみました。

――ほむらによる世界改変後冒頭のシーンについてお聞かせください。

エピローグは初めから、冒頭の「まだダメよ」で始まる挿入歌のアレンジで、というご要望でしたので、この曲のアレンジになっております。

――転校してきたまどかをほむらが案内するシーンについてお聞かせください。

美しくも、でもどこか不自然な世界でもあります。ですから音楽も、平穏な音の中にも若干の不自然さ、ほんの少し、どこか落ち着かない感じ、は意識して入れるようにしています。

――劇中歌「misterioso」、エンディング主題歌「君の銀の庭」それぞれの、作詞・作曲についてお聞かせください。

「misterioso」はひたすら華やかに。CDver.のほうには入っていませんが、劇場版の「misterioso」には途中のシーンでさやかちゃんのテーマ的メロディーも取り入れてみました。エンディングについては特にご注文もなくお任せいただいたのですが、ほむらちゃんの出した結論についての答えをご覧になっていらっしゃるみなさまに示唆するようなエンディングにはしたくないというのがまずありましたので、曲調や方向性を決めるのにかなり時間がかかりました。彼女の結論を否定も肯定もしない曲にしたく、普段オープニングやエンディングは登場人物の主観主体で書くことが多いのですが、今回の曲はかなり俯瞰視点で描いてみました。登場人物ではなく、お客さまと同じ立場からの視点になればいいな、と思いつつ。

――そのほか新編について、ご苦労されたこと、手応えのあった曲や場面、印象的な出来事などありましたらお聞かせください。

前半の音楽は非常に組み立てやすかったのですが、いろいろ頭を捻ったのはやはり後半でしょうか。だいたいの音楽のテンションの流れは初めに構成してから作り始めるのですが、次のシーンとの兼ね合いで、これでは泣き過ぎる、感動的になり過ぎる、など何度も作り直した曲が多いです。特に後半は、ご覧になっているみなさまの誰もが同じ感情の道を辿るタイプの作品ではないと思うので、音楽で感情を誘導し過ぎないよう、ある程度放任できるよう、気を付けて作ったつもりではおります。

――実際にスクリーンで映画を観てのご感想や、振り返っての感慨などはございますか。

完全絵合わせで音楽を作ってはいるのですが、制作段階ではまだコンテ絵ですので、完成した作品を初めて拝見したときはやはり絵と演出の迫力に、すごいな、とただ魅入ってしまいました。改めてこのシリーズの、そしてこの新編の、音楽を担当させていただけたこと、本当に光栄でうれしいことだなと思っております。作品に寄り添う音となっていれば、と、それだけをただ祈っております。

異空間設計
劇団イヌカレー

プロフィール げきだんいぬかれー／2白犬と泥犬によるアニメーション作家ユニット。主な参加作品に『ニセコイ』『〈物語〉シリーズ』『さよなら絶望先生』など。

――今回の新編で、新房総監督や宮本監督からはどのようなご要望がありましたか？

総監督から前半の喫茶店と分かれ道のところを印象的にしてほしい、変身シーンは「今までと違うカンジの映像に」とありました。変身シーンは前半部分で一番不穏に感じるよう加工しました。

――新編でかなりのシーンに参加されていますが、全体的に心がけたことや、意識されたことはございますか。

人生で劇場作品に関わることなどそう何回もないので、とりあえず殴れるだけ殴っとこうみたいなノリで作りました。

――参加されたシーンで特に印象的なものがありましたら、いくつかお聞かせください。

ほむらのソウルジェムが変化するとき、なぎさの「呪いよりもおぞましい色に」というセリフがあるのですが、テレビシリーズのソウルジェム濁りをこちらで作っていた延長からOZOMASHIIver.の濁りも作ることになり高難度の大喜利を振られた気分でした。最終的にはああなりました。

――でき上がった映像について、手応えはいかがですか。

みなさまのおかげで上映できたことが何よりです。

――今回の新編で、そのほかに劇団イヌカレーさんがされたお仕事がありましたら、どのようなものかお聞かせください。

マミの弾丸デザインや冒頭のまだだめよ歌の歌詞なども地味にやってます。

――お仕事中のやりとりや出来事で、印象的なことはございますか。

イヌカレー行きのカット袋を積む場所が足りなくなりました。今回も総集編に続き不動の最後尾でした。一番最後に編集へすべり込ませた作業は世界改変後、分かれ道の看板に書かれた文字です。

――映画全体を通して、でき上がったものをご覧になっての感想や感触はいかがですか。

終始ホム活躍が止まらない映画だったのでよかったです。ホム団円です。

――改めて『まどか☆マギカ』に関わられて、いかがでしたか。またファンからの反響をどう感じていますか。

年単位でワープしてしまった感じです。ここ1年何があったか思い出せません。映画館まで観に行ったとき満席だったのでうれしかったです。

オープニングアニメーション／演出
川畑喬

プロフィール かわばた・たかし／主な参加作品に『ニセコイ』『ささみさん@がんばらない』『猫物語』(いずれも絵コンテ・演出)など。

――新編で演出の作業に入るにあたって、どなたとどんなお話し合いがありましたか。

担当したパートのイヌカレー空間の割合が大きかったので、最初の打ち合わせ時は劇団イヌカレーさんから内容を解釈するために聞くというのが主でした。

――新編の劇場版を演出するにあたり、テレビシリーズとの違いなどをお聞かせください。

レイアウトのサイズ感の違いは大きかったです。最初はいつもの感覚だと不安に感じることが多かったです。

――新編の演出作業でご苦労されたことはありますか。

イヌカレー空間の素材作りがいろいろと担当が違うので、それを整理するのが仕事だったような気がします。どこのシーンとかいうより、全体的につなげると「そういう意味なのかな？」というのを探り探り進めたといった感じです。

――そのほか、作業中の出来事で印象的なことなどお聞かせください。

いろいろなことが間に合わず、バタバタとして、怒ってばかりの毎日だったと思います。もう少し計画的に終わらせたかったです。

――改めて『まどか☆マギカ』に関わられて、いかがでしたか。

いろいろな人から「観ました」という言葉をいただくことが多いので、改めて人気作品なのだなと実感しました。参加できてラッキーだったと思います。

メインアニメーター
菊田幸一

プロフィール きくた・こういち／主な参加作品に『ニセコイ』『桜Trick』『サムライフラメンコ』(いずれも原画)など。

――後編から『まどか☆マギカ』に参加されておりますが、本作に参加される経緯をお聞かせください。

後編の仕事で、多少使えると思ってもらえたのかもしれません。担当したのが杏子のシーンだったので、杏子推しになりました。……正直に言うと、杏さや推しです。

――新編の制作に入るにあたって、どなたとどんなお話し合いがありましたか。

実はメインアニメーターになっていることは、知らなかったんです。岡田(康弘)さんに誘っていただいたときには、できれば、いっぱいカットをやりたいですねー、という話はしたのですが。V編が終わった翌日に、演出の川畑(喬)さんに、「菊田さん、メインアニメーターにクレジットされてましたよ」と言われて、「え、マジすか！　ラッキー!」みたいな。なので、作業自体はほかの原画マンの方と同じです。個人的には、がんばったで賞……いっぱいカットやったで賞……くらいのご褒美的な意味に捉えています。

――ご担当された魔法少女の変身シーンについてお聞かせください。

シーン的に劇団イヌカレーさんの処理が全面にくる部分だったので、素材的に十全であることと、暗喩的意味合いがコンテとずれないように意識しました。白さやかと青さやかがぶつかった後の混ざり具合なんかも、最初はかなり滑らかに混ざらないようにしようか、みたいな話を副監督の寺尾(洋之)さんとしたと思います。あとマミさんのおっぱいは谷口(淳一郎)さんの修正に叛逆しました。叛逆のマミっぱいです。

――そのほか新編について、ご苦労されたこと、手応えのあった場面、制作期間についてや、印象的な出来事などありましたらお聞かせください。

今回、コンテを部分的にしか渡されていなかったので、初号のときにものすごく新鮮に、というか、ほぼ観客目線で観ることができて、純粋に楽しめてよかったです。一作画マンとしては、終始、「わー、どうすればこんなすごい絵描けるのだろうか」と驚きながら観てました。

――ほかのスタッフさんとのやりとりで覚えていることや、お仕事で印象的なことがありましたらお聞かせください。

やはり、作画マンとしては、谷口さんの修正が見られたのが大きい部分です。実は同時期に某げんしけんにも参加していたのですが、そっちも谷口さんが総作監でして、あぁ、うまい人って何でも描けるのね、と。

――実際にスクリーンで映画を観てのご感想や、振り返っての感慨などはございますか。

映画単体での満足感はもちろん、観終わった後の、観客の想像力へ働きかける力が圧倒的だと思います。かくいう自分も、まどかとほむらの娘が主人公の続編が出ると勝手に妄想しています。そのときはぜひまた参加させてください。

エフェクト作画監督
橋本敬史

プロフィール はしもと・たかし／主な参加作品に『マギ』『ONE PIECE FILM Z』『劇場版 NARUTO -ナルト- ブラッド・プリズン』(いずれもエフェクト作画監督)など。

――本作に参加される経緯や、参加される以前の『魔法少女まどか☆マギカ』についての印象をお聞かせください。

とある忘年会で谷口さんとお会いして意気投合したので、いつかお仕事ご一緒したいと思っていたのですが、年が明けてからお誘いのお話が岡田さんからあり、そのとき同席なされた宮本(幸裕)さん、寺尾さんの熱意に背を押された感じです。谷口さんがやられてるのを知ったのはその後でして、これも運命だったのだなぁと思いました。作品の印象としては、ポップなキャラクターでよくこんな難しい内容に挑んでるなぁと感心しておりました。それとは別にシリーズのメインデザイナーである岸田(隆宏)さんとはかれこれ25年くらいの付き合いでして、彼のすごさ、高みは知ってるのでそんなすごいものに自分が混ざっていいのだろうかと。そのため、かなり慎重に仕事の承諾までの時間をいただき、内容説明もお聞きしたと思います。

――新編の制作に入るにあたって、まず初めにどんなお話し合いがありましたか。

内容に関して、実はそこまで深く把握している訳ではなかったので、まず劇場版前後編のDVDを何度か観させていただき、作品のエフェクトの方向性をある程度理解して、劇場ならではのプラス要素をどう加算したらいいのかを話したような気がします。やはり、既に画と動きは完成されてる作品なので、初めて参加の自分の画の『くせ』をどこまで出したらいいのかが知りたかったのです。みなそれぞれ好きに描いてるよとは言われましたが、『まどか☆マギカ』独特の画作りはあると思いますので。

――ほかの方との作業分担はどのようにされていましたか。

作業分担はいつもの通りエフェクト作画監督ではありますが、何度か作業中に「?」な場所は演出さまにお戻しして確認していただいたりしました。あくまで作品の構成の中でのエフェクトでなければと考えてのことです。

――印象の強いシーンや、ご担当されたシーンについてお聞かせください。

コンテのAパートから徐々にレイアウトが上がってきたのですが、やはり下司(祐也)さん、菊田さん、阿部(厳一朗)さんのカットが強烈でした。作監や原画作業は彼らに見劣りしないようにと常にものさしにさせていただいた感じです。そして、実際に演出指示としてエフェクトのラフを描かれてた寺尾さんの画にもずいぶん影響を受けまして、後半はかなり自分流に取り入れさせていただきました。みなさんポップかつ鮮烈な印象のある画を描かれてるんですよね、すばらしかったです。あと忘れてはいけないのが名倉(靖博)さんのエフェクト。物語も終盤、ほむらのソウルジェムの色が変わるあたりの気流ですが、あれは誰にも描けない極みに達されていて、前後の原画の方とフォルムをどうつなごうか苦労した思いがあります。割れる空間のヒビの描き方も秀逸でありました。担当シーンとしては落ちる飛行船、バスの炎上(の一部)合わせて20ちょい位でしょうか。なるべく作品カラーからは外れない、かつ、劇場としての豪華さを足し、でもちょっとだけ自分らしさも出したいと思っていたので、さじ加減に悩みつつ慎重に作業しました。あと時間がなければないほど素材が多い方がいいというのが持論でして(ひとつの素材仕上がりがダメでもほかでカバーできる)それも考慮に入れつつひとつの画を作るのにずいぶんレイヤーを分けた感じです。作監としての仕事はなるべく自分が個としては目立たないように、作品の凹部分をなだらかに持ち上げることを注意しつつ行いました。

――新編の制作期間を振り返ってみてのご感想をお聞かせください。

自宅作業ということもあったので現場の雰囲気がわからず、かつ自分は初参加ということもあって勝手に疎外感を味わったりしていました(笑)。とくにスケジュール序盤では上手い方々がキャラアクション主体のレイアウトを上げてきていて、そのときの自分の作業としては補足的な作監だけだったりしたもので。気持ちが変わったのは中盤の川のシーンとバスから噴出する蒸気の作監がきたときでしょうか。自分の方向でやってよいとのことだったので特に、波は嬉々として画を入れさせていただけたと思います。バスの蒸気もBlu-rayリテイクも含めかなり画を入れさせていただきました。そうしてる間に迷いもなくなりスケジュール中盤からはかなり気が楽になった気がします。スケジュールに関しては往々にしてアニメ制作は後半ほど急カーブでモノの上がりスピードが上がっていくものなので、その流れに振り落とされないよう、日々こつこつクリアしていこうとがんばったつもりです。ともあれ、初めてお付き合いした会社の中、初めて画を見させていただいた方も多かったので、自分としても勉強になりつつ、自分のテクニックもみなさんと共有しつつな時間でありました。

――そのほかに印象的なことがありましたらお聞かせください。

作監のみなさんもそれぞれ特徴的な画を描かれるので、それを見るのが幸せでした。そしてファンである娘に谷口さんの修正画を見せて二人で、にまにましたこと(笑)。あと公開中に、上映版映像を観ながらのBlu-rayリテイク作業を自宅でやったこと。多人数でのチェックではわからない1コマ単位でのある意味、あら探し修正ができたのでよかったかと思います。商品を見るのが個人的にも楽しみです。

――実際にスクリーンで映画を観てのご感想や、振り返っての感慨などはございますか。

試写に行けなかったのでみなさんより不安な日が長かったのがイヤでした(笑)。とにかく作品のプレッシャーが大きかったので観るまでは果たしてこれでよかったのか、自分の画はみなさんと馴染んだのかと不安ではありましたが、映画館で鑑賞していい意味で自分の異物感が作品持ち上げに貢献できたのではと、ちょっとだけ胸を撫で下ろしました。こんなすごい作品にお誘いいただき、今でも夢のようではありますが、ともあれ無事完成できてホントよかったというのが当時の素直な感想です。とにかく1カ月前の担当エフェクトの残り数が……(汗)。次があったらぜひまた参加したい作品でありますね。楽しい仕事時間でありました、ありがとうございます。

ビジュアルエフェクト
酒井基

プロフィール さかい・もとき／主な参加作品に『ニセコイ』『ひだまりスケッチ』『〈物語〉シリーズ』(いずれもビジュアルエフェクト)など。

――新編でのビジュアルエフェクトという仕事について簡単でかまいませんので、作業内容をお教えください。

3DCGを用いる作業全般になります。手書きでは空間上の位置関係が取りづらいもの(教室やBパートの回転する魔法テーブル、オープニングのコーヒーカップ等)のLO(レイアウト)のアタリを出したり、画面内に大量に配置され、かつ動く物(鳥全般やEパートの硝子の歯車)を作ったり、形状が複雑で手書きでは面倒な小物類(ソウルジェムやダークオーブ、マミのマスケット銃等)をセルやLOの指示に合わせて配置したり、といったところでしょうか。二階建てバスにそのあたりが集約されていてわかりやすいと思います。

――新編の作業に入るにあたって、どんな方と

どんなお話し合いをされましたか。

始めるにあたって全体の顔合わせがあり、週に一度、会議がありました。何らかの問題が発生した場合、立ち話から会議まで、必要に応じて適宜話し合いが持たれていたと思います。

——総集編だった前後編とは違い、新編は初めから劇場版になりますが、作業上での違いなどをお聞かせください。

劇場版ということで作画用紙のサイズが大きくなり、結果としてセルサイズが大きくなったため、テレビシリーズのつもりで長尺のレンダリングをすると予想外に時間がかかって予定が狂う……といった違いがありました。また、大画面に映写されるために画面上のわずかな違いがテレビの何倍にも拡大されるため、神経を遣いました。

——劇団イヌカレーさんが担当されるシーンについて、ご相談されたことや、テレビシリーズとの作業上での違いなどをお聞かせください。

デザイン画から立体を起こしてチェックをもらい、修正点があればそれを直す、というあたりでは本編時とあまり変わりませんでした。

——そのほか新編について、ご苦労されたこと、手応えのあった場面、印象的な出来事などありましたらお聞かせください。

苦労したことはCGの点数が多過ぎて、VE部内でこなせる作業量を超えていたため、CGは素材として作成し、配置は撮影部にお願いするという事態に陥り、撮影部にいらぬ負荷をかけたことが心苦しかったです。手応えのあった場面は、ダークオーブがパズルのように組み上がるカットはうまくいったと思います。印象的な出来事は週単位で悩んでいた「割れた空間が拡がっていく処理」が、すべてを振り捨てて一晩ぐっすり眠ることで、あっさりと解法を思いついたこと。

——ほかのスタッフさんとのやりとりで印象的なことがありましたらお聞かせください。

劇場版の作業も大詰めのまったただ中で、作業用のPCがレンダリング時に頻繁にフリーズを繰り返し、遂には起動すら怪しくなってきたので、社内で余っているマシンを提供してもらい、ハードディスクを引っこ抜いてデータを移し、即刻Lightwaveをインストールして……といった些末事がありました。

——実際にスクリーンで映画を観てのご感想や、振り返っての感慨などはございますか。

完成映像の予想を超えるでき映えに「……勝った!」と確信すると同時に、実制作に携わり、内容を把握しているにも関わらず、画面内で起こっている事態を把握しきれないほどの情報量に、「……この映像は重過ぎるんじゃないだろうか?」と、多少不安に思いました。

異空間美術

南郷洋一

プロフィール なんごう・よういち／主な参加作品に『THE八犬伝』(第1話美術監督)、『ジョジョの奇妙な冒険』(美術監督)など。

——異空間美術という仕事につきまして、簡単で構いませんので、作業内容をお教えください。

魔女空間にあるイヌカレーさんのデザイン、小物などを僕が再解釈、または、新しくオーダーされたものを資料からデザイン、アニメーション的背景に起こす仕事をしています。それと本編一部でも背景画を手伝っています(まどか石像、異様な街の夕空、虹空とか)。

——新編から『まどか☆マギカ』に参加されるとき、どんな方とどんなお話し合いをされましたか。

久しぶりに新房総監督との仕事ができてうれしかったです。僕がどんな背景を描くかよくわかってくれている唯一の人です。描く人の感性を大事にしてくれていて、作品世界(ダーク?)が僕に合ってるということでお話があったと思っています。作品はあまり知らなかったのですが、最初のテレビ版、劇場版前後編を観て、「うわっ! 暗っ」(笑)、こういう魔法少女ものの解釈の仕方があったのかと新鮮(?)に感じられました。とにかく僕が受け持ったダークな空間を作品のアップ日まで毎日、毎日描いていたので、久しぶりに僕の中にある何かが(?)ほとばしって、心が少し楽になった作品でした。

——異空間設計の劇団イヌカレーのお二人とのやりとりはいかがでしたか。

個性と個性が融合できたのかなと思っています(?)。魔女空間って、こだわりは僕はあまり持ってなく、僕が再解釈したダークな魔女側の気持ちを絵にしたつもりです。イヌカレーさんとは、直接的に言葉ではなく、空気的な気持ちで話していたような。ラストの虹空も直感的なものでした(もう少し練ればよかったかな?)。虹(意識してはいないが悪魔との契約の印なんです)、イヌカレーさんにはこのことを言うつもりだったが、まだ言っていない。

——新編について、手応えのあった場面などありましたらお聞かせください。

魔女空間にある小物の点数が多かったこと(笑)。魔女部屋(最初の方)窓ガラスに霜が入った背景、まどかの石像などがお気に入りです。アニメーションの背景画を描いている気持ちはあまりなく、イラストを描いている気分で楽しかったです。

——でき上がった映像について、手応えはいかがですか。

まどかの世界の仕事ができた感じがします(お助けマンなんですが……)。

——ほかのスタッフさんとのやりとりで覚えていることがありましたらお聞かせください。

上がりを後半、自宅まで取りに来てくれた制作さんにはお疲れさまですと。その日の仕事が終わって飲む一杯は……!(夏場だったので)

——改めて『まどか☆マギカ』に関わられて、いかがでしたか。

大きなプロジェクトに関われたことと自分が得意としている世界に再び戻れるような作品に出会えたこと、そして絵を描き続けてよかったなと、改めて思いました。

美術監督

内藤健

プロフィール ないとう・けん／主な参加作品に『ニセコイ』『ささみさん@がんばらない』『生徒会役員共*』(いずれも美術監督)など。

——新編の作業に入るにあたって、まずどのような話し合いがありましたか。

初めに物語全体の雰囲気の方向性について打ち合わせがありました。それと今作では前作までのように劇団イヌカレーさん背景と通常背景がシーンとしてはっきりと分かれてはおらず、双方が混在するシーンも多かったので、そのイメージの共有や作業分担などのすり合わせもパートごとに話し合いました。

——新編のお仕事で気を遣われたことをお聞かせください。

背景としては夜のシーンが多かったので、あまり暗い画面になり過ぎないようにしました。テレビシリーズや総集編では影の中などは真っ黒まで落として、ものの一面のシルエットを強調したコントラスト強めの背景でしたが、今作では影の中の面も意識し、黒く潰れてしまわないようにしています。

——新編では劇団イヌカレーさんによる設定が多数ありましたが、作業の際に気を遣われた点をお聞かせください。

劇団イヌカレーさんとの混合背景に関しては、劇中の雰囲気もイメージボードに近かったので作業的にはやりやすかったのです。通常背景のみのシーンは、イメージボードからかけ離れた感じにはせず、実背景として成立するものにするのが難しかったです。特に、ほむらとマミが戦うゴーストタウンは今作の見せ場のひとつだったと思いますが、劇団イヌカレーさんとの混在背景がなく、通常背景のみで進行する長いバトルシーンでしたので、一番時間をかけました。

——そのほか新編について、手応えのあった場面などありましたらお聞かせください。

丘のある公園は少し気に入っています。

——ほかのスタッフさんとのやりとりで覚えていることがありましたらお聞かせください。

背景の打ち合わせのときに出てくるおやつが実は楽しみでした。ご馳走さまでした。

——実際にスクリーンで映画を観てのご感想や、振り返っての感慨などはございますか。

無事終わったなぁ……と。再び作品に関わることができて楽しかったです。

美術設定

大原盛仁

プロフィール おおはら・せいじ／主な参加作品に『ニセコイ』『〈物語〉シリーズセカンドシーズン』(いずれも美術設定)など。

——新編の作業に入るにあたって、まずどのような話し合いがありましたか。

本作の美術設定について最初にお話を伺ったのは2012年の年末ごろで、新房総監督、宮本監督、寺尾副監督より、新編のガイドラインのご説明をいただきましたのち、各美術設定についてご説明を伺いました。新編だからということで特別なことはなく、これまでと同じくイメージされている世界観を共有させていただけるように、お話を重ねました。

——新編になって、テレビシリーズと作業上での違いがありましたらお聞かせください。

新編では、劇団イヌカレーさんのデザインをいただいて美術設定用に作成させていただく作業もあり、初めてのことでした。劇団イヌカレーさんがデザインされた印象を保ったまま、設定として仕上げられているかということは常に心配でしたが、どれもいただくデザインが素敵でしたので、楽しく作業させていただきました。

——新編では劇団イヌカレーさんによる設定が多数ありましたが、作業の際に気を遣われた点をお聞かせください。

私が担当させていただいた設定の中で、劇団イヌカレーさんのデザインをいただいて美術設定用に作成いたしましたのは「マミの魔法の部屋」と「仁美の寝室」になります。印象はいただいたボードに合わせつつ、美術設定用に構成する作業でしたので、必要な情報を的確に捉えることができているか常に注意して作業に臨んだのを覚えています。

——そのほか新編について、印象的な出来事などありましたらお聞かせください。

どの設定も思い出深いものばかりですが、「丘のある公園」などは、新房総監督から「行ってみたいと思ってもらえるような美しい場所にしたい」というお話がありました。しかし私の力不足で、設定の段階では地形を示した程度で、花壇や外灯なども副監督の寺尾さんにデザインしていただいております。劇場で完成した該当シーンを観たときに、なんて幻想的で美しいシーンなのだろうと息を呑みました。まさしく行ってみたい場所がそこにはあり、改めてすばらしいスタッフのみなさまが集う作

品に対しながら参加させていただくことができましたことを感謝しております。

ほかのスタッフたちとのやりとりで印象的なことがありましたらお聞かせください。

新編の作業に入るにあたって、どんなお話しをされましたか。

プロフィール

撮影監督
江藤慎一郎

さとうくんいきろう：主な参加作品に『ゴッドイーター』『ストライクウィッチーズ☆☆☆』ほか。

改めてまして、マギカという作品について生まれたばかりの作品なのに、これほど人気になっていることに驚いています。まとがいマギカは、前作から見てもとても面白い作品だと思います。ストーリーの作品の深さ、ビジュアルの美しさ、そして、ほかにない新しい表現。ほかにない、独自性のある作品は最大の強みだと思います。ですから、変な言葉ですが、とかく大変だと思います。でも、大変なところを乗り越えて、スタッフ一丸となってマギカ作品を生まれたばかりの作品なのに、これほど人気になっていることに驚いています。まとがいマギカは、前作から見てもとても面白い作品だと思います。ストーリーの作品の深さ、ビジュアルの美しさ、そして、ほかにない新しい表現。ほかにない、独自性のある作品は最大の強みだと思います。ですから、変な言葉ですが、とかく大変だと思います。でも、大変なところを乗り越えて、スタッフ一丸となってマギカ作品を生まれたばかりの作品なのに、これほど人気になっていることに驚いています。まとがいマギカは、前作から見てもとても面白い作品だと思います。ストーリーの作品の深さ、ビジュアルの美しさ、そして、ほかにない新しい表現。ほかにない、独自性のある作品は最大の強みだと思います。ですから、変な言葉ですが、とかく大変だと思います。でも、大変なところを乗り越えて、スタッフ一丸となってマギカ作品を

新編の作業に入るにあたって、どんなお話しをされましたか。

プロフィール

色彩設計
日比野仁

ひびの・ひとし／主な参加作品（物語シリーズ＜セカンドシーズン＞シャフトムービー作品）

改めてまして、マギカという作品についての印象や感想をお聞かせください。

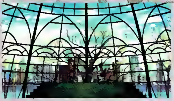
新編の作業に入るにあたって、どんなお話しをされましたか。

プロフィール

色彩設計
滝沢いづみ

なまりの・いづみ／主な参加作品（ヒロイン・ハイ！）（ひだまりスケッチ＜シリーズ＞）（物語シリーズ＜シリーズ＞）ほか。

新編の作業に入るにあたって、ますますのよ



ですが、画面に合わせて色指定表以外の色に変更しています。夜の花畑、花が枯れるところ、数コマごとに変えていました。

――ほかのスタッフさんとのやりとりで印象的なことがありましたらお聞かせください。

ほむらのロトスコープの所を一枚一枚絵の具で手塗りしたことでしょうか。

――実際にスクリーンで映画を観てのご感想や、振り返っての感慨などはございますか。

2000カット以上よくやりきったなぁ(涙)。

編集
松原理恵

プロフィール まつばら・りえ／主な参加作品に『ニセコイ』『桜Trick』〈物語〉シリーズ』(いずれも編集)など。

――新編の作業に入るにあたって、まずどのような話し合いがありましたか。

はじめにプロデューサーの方から本編尺は120分以内におさまるようにしてほしいと言われました。でも画コンテを読んでこれは無理じゃないか？　と感じるほど内容が盛りだくさんだったのであらかじめ各演出さんに少しテンポを上げて素材を作っておいてほしいとお願いしておりました。

――新編で気を遣われたことをお聞かせください。

スクリーンの大きさや音の反響を考慮すると、平面のテレビと比べて箱である劇場の方がアクションつなぎ等を立体的にとらえる必要があるので、画一枚分多く残したりしていました。見せ場のシーンに関しては尺を伸ばして、劇場の空間を最大限利用した贅沢な作りに仕上げています。

――新編の作業期間はどれくらいかかりましたか？　またどういった手順で編集をされていったのかお聞かせください。

シャフト作品は一度編集をした後アフレコ音声が付いた状態でもう一度編集しているのですが、その再編集を含めておよそ4カ月かかりました。こちらの予測した芝居に役者さんのお芝居がすべてあてはまるわけではないので、アフレコ音声付きでもう一度編集することは、作品をよく仕上げるためには欠かせない工程です。

――カット数が2200カットと劇場版としてもかなり膨大な量だと伺っておりますが、カット数が多いことによるよいところやご苦労された点をお聞かせください。

劇場作品は今はだいたいどれも一度にすべて編集するのではなく何パートかに分けて作業するのですが、そうなってくると頭の中では作業していない後半部分のところまで想像しながら、全体のバランス、話の盛り上がり具合を常に考えていかなければなりません。その点ではカット数が多くても少なくてもあまり違いはないと思っています。

――そのほか新編について印象的な場面がありましたらお聞かせください。

ほむらとマミさんの銃撃シーンがとても気に入っています。

――ほかのスタッフさんとのやりとりで覚えていることがありましたらお聞かせください。

制作の進み具合がとても遅かったので、公開に絶対間に合わないだろう……と思っていました。関係者初号試写に行ってこの目で観るまではまったく信じていませんでしたね(笑)。

――実際にスクリーンで映画を観てのご感想や、振り返っての感慨などはございますか。

スクリーンで観たときに感じたのは、イヌカレーさんの空間演出がとても濃密だったのでもっと人物の動きを目でとらえやすくするようなアクションつなぎにすればよかったと反省しました。自分が携わった作品だと、好きになるのはなかなか難しいのですが、この新編に関しては間違いなく面白い！　好き！　と言える作品です。『まどか☆マギカ』は各スタッフさんの情熱がすごく伝わってくるので自分もそれに負けないようもっと愛情を注げたらと思います。

オープニングテーマ
ClariS

プロフィール くらりす／現役女子高校生クララとアリスによるユニット。主題歌を歌った主な作品に『ニセコイ』『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』『偽物語』『もやしもん リターンズ』など。

――「カラフル」の曲や詩についての印象はいかがでしたか？　また、特に好きな歌詞やパートがありましたら、教えてください。

クララ　「コネクト」「ルミナス」に比べてサウンドも歌詞も明るく前向きな曲になっているなという印象を受けました。特にDメロの「まだ透明な私たちはどんな色にでも染まることができるから夢叶えよう」というところが好きです。ちょうど私たち高校生の等身大の気持ちでもあると思うので、共感していただけたらうれしいなと思います。

アリス　初めて聴いたとき、「夢や目標への思いがしっかりあれば、見失ってしまっても、道からそれてしまっても大丈夫だよ」と伝えられているような気がしました。歌詞はDメロが好きです♥　「私たちは色んな可能性を持っているから、たくさんのことに挑戦して、たくさんのことを得て、夢を叶えていこう」というメッセージが込められているようで……胸にじーんと来るんです。

――曲についてのご説明や、渡辺翔さんほかスタッフさんとお話されたことなどありましたら、教えていただけますでしょうか。

クララ　「コネクト」「ルミナス」のときにも「少女らしさ」というものを意識して歌ってほしいというのはあったのですが、カラフルではその2曲よりも「決意を秘めた少女の強さをイメージして」というディレクションがありました。

アリス　実は渡辺さんにお会いしたこと……ないんです。いつかお会いして、色んなお話を聞きたいです。スタッフの方から、「『コネクト』『ルミナス』に引き続き、少女の気持ちを大切に」というディレクションを受けたのを覚えています。

――レコーディングはいかがでしたか。

クララ　レコーディングのときには新編がどのようなお話なのかまったくわからなかったのですが、それまでのまどかちゃん、ほむらちゃんの気持ちになって歌いました。「希望に向かう少女らしさ」を出すというのを意識して歌ったのですが、それが難しかったです。Dメロは小さいころの前だけ向いている感じの少女らしさを意識して歌いました。

アリス　ディレクションを受けた「少女の気持ち」を意識して歌いました。その上で、まどかちゃんたちと同年代ということで、曲を聴いたときの、「今の素直な気持ち」を大切に歌いました。

――映画本編や、「カラフル」と共に流れたオープニングの映像をご覧になってのご感想などお聞かせください。

クララ　テレビアニメとは違ってほむらちゃんがメインのオープニングだったので新鮮でした。そして映画館で大音量で自分の歌が流れて緊張しましたし、すごく変な感じでドキドキしてました。

アリス　劇場の大音量で二度も私たちの曲を聴くことができるだなんて思ってもいなかったので、感動的でした。うれしさの反面、周りの方の反応が気になって、映像を集中して見ることができませんでした。チラチラッと周りを見渡すと、涙を流しながら観てる方がいらっしゃって……。アニメの映像と共に、私たちの曲も思い出に残ることができるといいなぁと思っていました。

――改めて『まどか☆マギカ』に関わられてのご感想をお願いいたします。

クララ　『まどか☆マギカ』はアニメとしても大好きな作品なのでテレビシリーズから劇場版まで3曲連続でオープニングテーマ、主題歌を歌わせていただけて本当に幸せに感じます。これからもこの大好きな『まどか☆マギカ』を応援していきたいです。

アリス　私自身、『まどか☆マギカ』のファンのひとりとして、このようなすばらしいアニメに出会えたことをうれしく思っています。たくさんの感動をありがとうございました。そんなアニメの主題歌を歌わせていただけるだなんて、本当に幸せです。『まどか☆マギカ』の主題歌を担当させていただけたことによって、たくさんの方に私たちClariSの曲を聴いていただくことができました。感謝の気持ちで一杯です。

エンディングテーマ
Kalafina

プロフィール からふぃな／Wakana、Keiko、Hikaruの3人によるヴォーカルユニット。主題歌を歌った主な作品に『Fate/Zero』『空の境界』『黒執事』など。

――「君の銀の庭」について、曲や詩についての印象はいかがでしたか？　また、特に好きな歌詞やパートがありましたら教えてください。

Wakana　とても可愛らしく、踊るようなメロディーだったので、意味深な歌詞が印象的でした。「君は気付いていたかな？　ほんとの事なんて過去にしかない」という歌詞が、考えさせられ、個人的に好きです。そして、ラストに3声で紡ぐ、語りかけるような4小節もお気に入りです。

Keiko　オルゴールのような優しい音色にワルツのリズム、そしてアコーディオンといった可愛らしさを感じさせてくれる要素たっぷりの一曲に、自分の心が少女に戻ったような懐かしさも感じました。「静かに寄り添って何処にも行かないで、窓辺で囀ずって、何処にも行かないで」の歌詞はいろいろな感情が最後は希望に変わっている気がして、少し救われます。だから聴いていただく方にも、最後の最後にどこか不思議と救われるような、そんな気持ちにもなっていただけたらと思い、希望を願うように明るく歌いました！

Hikaru　楽曲を聞いたときは、アコーディオンやレンチホーンの音色が印象的で、全体的には可愛らしくて小さな煌めきから変化や動きを感じるような気がしました。歌詞を読んだときは、まず少女の姿が浮かびました。そして、その少女がまだ無垢な場所にいるところから始まり、そこから、心の中に芽生える様々な思いと葛藤しながら進もうとしている物語のように感じました。とてもたくさんのことが渦巻いているのに、すべてが小さな、限られた世界の中で起きているような、そんなふうにも感じられました。好きな歌詞やパートにつきましては、楽曲のどの部分も大切で、思いはありますが、あえて一カ所挙げるなら……一番最後にある「静かに寄り添って何処にも行かないで窓辺で囀ずって何処にも行かないで」というパートでしょうか。ここまで進んできた物語のラストにこの言葉がくることの衝撃と、相対したしっくり感もあるような気がするのです。印象的なパートのひとつではないかなと思います。

――梶浦由記さんとお話されたことなどありま

したら、教えていただけますでしょうか。

Wakana　梶浦さんとお話をして、ワルツのリズムだけど流れるようにのびのびと、でもひとつひとつの言葉を語るように丁寧に置いていくことを意識しました。あまり感情的ではなく、明るく軽やかに……そんなお話もしました。

Keiko　サビに向かうまでの展開は少女感を意識するようにそんなイメージで歌いましたね。梶浦さんからも少女がイメージできるような音色で、と部分的にレクチャーしていただきました！　とにかく曲全体を通して明るく歌い上げることを求められた一曲です。

Hikaru　一番、二番と歌の始まりを歌わせていただいたのですが、このパートは楽曲の中でも「少女」の色が強い場所でもあり、この「少女」の年齢や雰囲気を出すためにどの声で歌うかというご相談をさせていただきました。まだ無垢な少女という感じの声色でということで、今回の歌になりました。あとは、最後の部分ですが、「明るく跳ねて、踊り出したくなる感じで」というアドバイスがありました。

――レコーディングはいかがでしたか。

Wakana　少女の可愛らしさと、大人になっていく危うさとを感じてほしくて、それぞれの想いを歌い分けました。でもできるだけ明るく、包み込むような気持ちを表現しました。「ここにいるよ」という歌詞が出てくるんですが、優しく呟くように、でも力強く表現したくて、こだわった部分でもあります。

Keiko　アコーディオンの奏でるワルツのリズムに自分も声でリズムを出せたらと、空気の入れ方抜き方は意識して歌いました。

Hikaru　歌い出しから徐々に少女が成長していく様を感じていただけるように心がけました。始まりは無垢な少女だけど、迷ったり、笑ったり、泣いたり、決意したりして進んでいく彼女の心の欠片を声にのせられたらいいなと思って歌いました。

――映画本編や、「君の銀の庭」と共に流れたエンディング映像を観られての感想をお聞かせください。

Wakana　いちファンとして、待ちに待った新作にとてもワクワクしていました！　今回も戦闘シーンの描き方やナイトメアの表現などが相変わらずファンタジックで好きです。そして、何とも言えない喪失感と安堵感の中でエンディングが流れ、自分たちの曲が今までとはまったく違う表情を見せ、とても不思議な気持ちになりました。

Keiko　作品を観させていただいた後に流れた曲のことをあまり思い出せません。作品のストーリーが衝撃過ぎて、整理している間に曲が終わっていました(笑)。二度三度観たらまた違うんだろうな……と。曲が作品とリンクして、さらに考えさせられそうです。

Hikaru　テレビシリーズから劇場版とすべての作品を拝見していますが、今回の新編にも心を鷲掴みにされました。背景、配色、音楽、キャラクター、アニメーションがピッタリと重なり合い、あの世界で起きていることに夢中になり、瞬きすら惜しいほどでした。さらに声優さんが吹き込むキャラクターの生は、観ていると自然と同調してしまうほどでした。そんな世界の先で「君の銀の庭」が流れてきたときに、少しゾクッとしました。そしてエンディングの物語は、作品の世界に溶け込みながらも、微かに香る残り香にすがりたくなるような気持ちになり、あたたかさと、何か違う思いが交ざり合うものでした。

――カップリングの「misterioso」も劇中で流れました。歌われての感触などをお聞かせください。

Wakana　私はこの曲に、パワフルかつストレートという印象があり、スタートから大砲を鳴らすかのようなダイナミックさが好きです(笑)。でも実は、歌う際には繊細に、言葉を大切にしながら丁寧に表現していきました。劇中での流れるタイミングなども絶妙で、感動しました！

Keiko　映画の中では戦闘シーンで流れていた曲なので、スピード感や緩急がある一曲になりました。ずっと山場があるような構成で、3人のコーラスワークも映える、ぜひ生で聴いていただきたい一曲です。

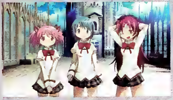
Hikaru　事前に、戦闘シーンで使う楽曲だと聞いていたので、スピード感を感じる楽曲だなとは思っていたのですが、劇中でこの楽曲が流れてきたときに、作品と共に感じる躍動感がすごくて……思わず涙を流してしまいました。人は感動すると自然と涙がこぼれるものなんだなと驚きました。この楽曲は、Kalafinaの楽曲の中でも1、2を争う明るい笑顔ソングです。ひとりじゃない強さ、前を向けたときの響き、一歩を踏み出した景色、信じることの輝き、たくさんの思いが翼を広げて次々と扉を開いていくような楽曲だなと個人的には思っています。歌っているときもエネルギーがあふれてくるような気がして、強く前向きに、笑顔で歌える楽曲です。

――それぞれの曲の反響についてや、改めて『まどか☆マギカ』に関わられてのご感想をお願いいたします。

Wakana　『まどか☆マギカ』でKalafinaを知ってくださった方も本当にたくさんいらっしゃるようで、ライブで作品の楽曲を歌うたびに盛り上がり方がすごいなと感じています。そして海外に行ったときにも、遠い異国の地でもこんなに人気があるんだ！　と、改めて作品の人気の高さに驚かされます。これだけ多くの方に愛される作品に関われたことを、とても光栄に思いますし、感謝しています。本当にありがとうございました。

Keiko　作品と出逢ってから、自分たちの新境地とも言える曲たちが生まれました。ただただ、この出逢いに感謝です。作品が面白いのは勿論ですが、アニメーションの未来は一体何処まで進化していくんだろう……という期待も生んでくれた作品だと私は思っています。これからも作品の次回作を、いちファンとしても楽しみに待っていたいと思います。ちなみに私は「ほむら」が好きです!!　悪魔になっても変わりません(笑)。

Hikaru　『まどか☆マギカ』という作品が、Kalafinaにたくさんの出逢いを運んでくださいました。この作品がなければ生まれなかった「Magia」「ひかりふる」「未来」「君の銀の庭」「misterioso」は、Kalafinaに新しい風と景色を吹き込んでくれた楽曲です。これらの楽曲を耳にして、Kalafinaを知ってくださった方も大勢いらっしゃいます。海外のLIVEでも、『まどか☆マギカ』というワードに歓声が上がったり、楽曲のイントロが流れた途端に反応してくださる方がいらっしゃいます。この作品が多大なる人気を博し、愛されているのは、本当に素晴らしく、またうれしいことだなと思います。それは、『魔法少女まどか☆マギカ』が自身も夢中になってしまうほどに魅力的な作品であり、主題歌や劇中歌を歌うという形でこの作品に携わることができたことに幸せを感じているからだと思います。日本での人気もさることながら、海外でも愛されているこの作品に、さらにひとりでも多くの方が触れ、魅了されていくことを心から願って止みません。



鹿目詢子役 後藤邑子

――改めて『まどか☆マギカ』という作品についての印象や感想をお聞かせください。

可愛らしいキャラクターや、幻想的な画に油断しているととんでもないサプライズを見せられますね。毎回予想を清々しいほど裏切られるのですが、それもまた楽しみになってしまうと言う、これはかなり中毒性の強い作品だと思います。

――新編で改めてキャラクターを演じる上で、心がけたことがありましたらお聞かせください。

ストーリーの展開を知っている私はつい感傷的になってしまうのですが、いつも通りに、平常心で、と心がけました。久しぶりの家族水入らずの日常シーンは楽しかったです。

――新編をご覧になっての感想をお聞かせください。

どんな結末ならハッピーエンドなのか、もはやハッピーエンドの概念自体を考えさせられますが……。あのラストは痛々しくてほの暗いけど、ゾクッとするほどのかっこよさも感じました。感動的だったのは魔法少女たちがそろい踏みして戦うシーン。幻だろうが何だろうがやっぱり観ていてうれしかったです。序盤からテンションが上がりました。正直このまま終わってくれ、と。騙されていたいと思いました(笑)。

――『まどか☆マギカ』の今後の展開についてどのように期待しますか?

本編の展開は気になるけど、スピンオフや個々のドラマも、もっとたくさん見てみたいです。

鹿目知久役 岩永哲哉

――改めて『まどか☆マギカ』という作品についての印象や感想をお聞かせください。

今でもテレビ放送開始時の、可愛らしいキャラクターデザインとハードなストーリー展開のギャップに驚いた記憶が印象的です。誰も予想できなかったです。でもまだ序章だったのですね。新編なんかもう……。

――新編で改めてキャラクターを演じる上で心がけたことがありましたらお聞かせください。

パパの立場として、あくまで家族を愛している専業主夫であることを忘れないようにしています。いつも見ているのは家族。演じる上でその目線を大切にしています。

――新編をご覧になってのご感想をお聞かせください。

観終わって、これからどうなってしまうのか考えてしまいました。そのせいか、次の日に原因不明の高熱が出て(笑)。今後がまったく想像できません。

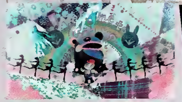
――『まどか☆マギカ』の今後の展開についてどのように期待しますか?

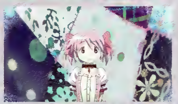
スピンオフで声優陣出演による舞台が見てみたいです。キュゥべえに期待大です！

早乙女和子役 岩男潤子

――改めて『まどか☆マギカ』という作品についての印象や感想をお聞かせください。

『魔法少女まどか☆マギカ』という明るいイ





メージのタイトルと、可愛らしく和やかな雰囲気の作画からは、正直、まったく想像することができなかった世界でした。可愛いけれど怖い……怖いけれど見守っていたい……その繰り返しで、テレビシリーズの1話から劇場版の新編まで魅了され続けています。

――新編で改めてキャラクターを演じる上で心がけたこと、スタッフから受けたアドバイスなどがありましたらお聞かせください。

新編の台本をいただいたときに、最初の和子先生のセリフを読みながら、生徒さんたちに向かって、あまりに恐ろしいことを発言しているので、「うそ!!」「え!? えええええ!!!」って心の中で叫びながら、思わず仰け反ってしまいました。実際アフレコ映像の和子先生も、かなりの具合で仰け反っていたので、自分と同じ動きをしたことに驚いたのも事実です。演じる上では、どこまではじけてよいのか多少の不安はありましたが、音響監督の鶴岡(陽太)さんから、「このシーンの先生は、思い切り壊れちゃっていいです!」と力強いアドバイスをいただけたので、そのお言葉通りに、思い切り壊れてみました。

――新編をご覧になっての感想をお聞かせください。

美しい音楽、影絵で描かれたクラシックバレエのシーン、切り絵やお人形、野花やパッチワーク等々、私自身も少女のころに夢中になったものが、この作品を通じて一気に刺激されました。また、どのシーンも魔法少女たちの表情や言葉のひとつひとつに、苦しさと孤独感が増したように感じて、何度も切なくなり、何度も涙しました。衝撃のラストシーンでは言葉を失いましたが、その大胆な演出に心を掴まれました。

――『まどか☆マギカ』の今後の展開についてどのように期待しますか?

改めて、すばらしい作品に参加させていただき、心から感謝しています。美しく怪しい世界、心をかき混ぜられるような感覚に、何度でも浸ってみたいです。それとは真逆に、魔法少女たちが、少女でいられたときの屈託のない笑顔も見てみたい。欲張りですが、今はとにかく続編に期待しています。

志筑仁美役
新谷良子

――改めて『まどか☆マギカ』という作品についての印象や感想をお聞かせください。

今まで以上に、とても深い感情の動きを感じられる作品になったなぁと思いました。希望、絶望。葛藤。深い愛。キャラクターそれぞれの、個々の正義や愛が描かれていて、すごく見応えのある作品だなぁ……と。テレビシリーズから観てきて、魔法少女たちそれぞれがすごく……「成長」って言葉だと安っぽくなってしまうのかもしれないけど……みんなの心が痛いほど感じられて、ものすごいものになったなぁと思いました。

――新編で改めてキャラクターを演じる上で心がけたことがありましたらお聞かせください。

魔法少女たちの想いや葛藤に引きずられないように、「いつも通りの」仁美を……仁美と上条くんの距離感を意識していました。シーンは短いけれど、スパイス的な役割をちゃんと出せるように気を付けていました。

――新編をご覧になっての感想をお聞かせください。

ラスト近くの、さやかと杏子の会話がとても好きです。泣いてしまいました。仁美が……仁美があんなことしなければ……!ってまた少し思いかけましたが(笑)、でもあのときの仁美がいなければこの会話が聞けない……このさやかはいないのかと思うと、すごく複雑だけど仁美はあのまっすぐさでよかったのだと、また少し安心しました。ラストはもう……! 台本を読んだときは混乱してたのですが、実際にでき上がった作品を観ると……ほむらの想いが痛いくらい強くて……何も言えない感じです……。

――『まどか☆マギカ』の今後の展開についてどのように期待しますか?

とにかく気になるので、この続きが見たいなと思いました。ほむらがどう進んでいくのか、魔法少女たちがどうなっていくのか……気になってしかたがないです。

上条恭介役
吉田聖子

――改めて『まどか☆マギカ』という作品についての印象や感想をお聞かせください。

劇場版シリーズが続いてきて、やはり時間ループ、違う世界線がたくさん存在してその細やかな違いを見付けたりするのがとても楽しい作品だなと思いました。

――新編で改めてキャラクターを演じる上で心がけたこと、スタッフから受けたアドバイスなどがありましたらお聞かせください。

さやか魔女化の引き金に続き、仁美をナイトメアに……。収録開始早々に鶴岡さんから「恭介がすべて悪い!」と言われました(笑)。はい、その通りです(涙)。恭介が報われる日は永遠に来ないんだろうなぁと想いながら、演じました。

――新編をご覧になっての感想をお聞かせください。

劇場で観に行ったとき、物語の絵本の中に吸い込まれたような感覚になりました。マミさんとほむらの戦闘シーンが圧巻でしたね。ひとりじゃないマミさんは強い!! 最後は、何と言うか……ほむらにとっての世界は、自分の人生すべてが「まどか」なんだなと。すさまじい愛の形のラストでした。

――『まどか☆マギカ』の今後の展開についてどのように期待しますか?

もちろん、物語としてずっと続いてほしいですが……スピンオフの『かずみ☆マギカ』のキャラたちにも登場してほしいです! そして、魔法少年という分野を確立していただければなぁ……と(笑)。さやかと音楽連携攻撃をぜひ!!

『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［新編］叛逆の物語』初日舞台挨拶

2013年10月26日『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［新編］叛逆の物語』が上映され、本作のキャスト陣7名が一堂に会し新宿バルト9に集合! 公開初日の舞台挨拶を行いました。会場には、雨にも関わらずたくさんのお客さまが詰めかけて場内は満席御礼!! 大盛況の盛り上がりを見せる中、初日を迎えられた喜びを語りました。上映前の舞台挨拶ということで、ネタばれ厳禁の戒厳令がしかれる中、「話したくても話せない!」というもどかしさと戦いながらも「朝からこんなにたくさんの人に集まっていただけてうれしいです!」と悠木さんが挨拶をすると、斎藤さんも「やっとお届けできます。お待たせしました! 私たちができることはすべて映画に置いて来ています。そのすべてを見届けてください!」と興奮気味にコメント。不安とドキドキで昨夜眠れなかったという野中さんや、どうしてもみなさんと一緒に映画を観たかったという水橋さんらも交え、それぞれが、今日の公開を迎えられたことに感激の様子。舞台には、本作からの新キャラクターとして登場する百江なぎさ役の阿澄さんも登場し、「存分にまどかワールドを楽しんでもらえる作品になっていると思います。あまりにもネタバレになっちゃうから話せないけど……とにかくなぎさ役です!」と新キャラなぎさを力強くアピールし、場内の笑いを誘う場面も。新作の完成を心待ちにしていたたくさんのファンを前に、舞台挨拶ではアフレコ時のエピソードも披露。前半と後半でパートを分けて撮影したんですよね? というMCからの質問には、「後半を教えてくれなかったんです。初めて最後まで物語を知ったときは唖然としました」と悠木さん。それに対し斎藤さんは、「でも、その分前半はものすごく楽しかったですよね! あんなに幸せそうなほむらにキラキラしたまどか。楽しかった!」という意味深発言も。さやか役の喜多村さんは「劇中ではキーパーソンとして掘り下げてもらっています! もう残念なんて言わせない!!」と高らかに宣言し、場内は爆笑に包まれました。舞台挨拶の最後には、今日のこの日を心待ちにしていたファンへ向けて、それぞれがメッセージを送り、イベントを締めくくりました。

阿澄佳奈：新キャラとして関われてうれしいです。解釈の仕方は人それぞれあると思いますが、楽しんで!

加藤英美里：一回だけではなく、何度も何度も楽しめるはず!

野中藍：可愛くてかっこいい杏子を演じきりました!

喜多村英梨：繊細で役者冥利につきる、見応えある作品になっています。

水橋かおり：いい意味で未完成だと思います。みなさんに観てもらうことで最後のパーツがはまるので、自分も一部だと思っていてください。

斎藤千和：できることはやりつくしました。魂を削って演じた作品なので、その覚悟を見届けてください。

悠木碧：みんなに支えられて今日のこの日を迎えられました。本当にこの作品が愛されていることを実感しています。役を演じているのは短い時間ですが、その時間に全力を込めました。そんな彼女たちの一生をみなさんに受け止めてもらえてうれしく感じます。

STAFF&CAST 劇場版魔法少女まどか☆マギカ[新編]叛逆の物語

【CAST】

■鹿目まどか／悠木 碧

■暁美ほむら／斎藤千和

■美樹さやか／喜多村英梨

■巴マミ／水橋かおり

■佐倉杏子／野中 藍

■百江なぎさ／阿澄佳奈

■キュゥべえ／加藤英美里

■鹿目詢子／後藤邑子

■鹿目知久／岩永哲哉

■上条恭介／吉田聖子

■志筑仁美／新谷良子

■早乙女和子／岩男潤子

■中沢／松岡禎丞

■女子生徒／赤崎千夏、五十嵐裕美、上田麗奈

■男子生徒／木島隆一、河西健吾、阿座上洋平、前田邦宏

■偽街の子供達／Nadine Stummer、Mae Hinck、Marina Miyamoto、Hannah Heile、Sandra Kraus

【STAFF】

■原作／Magica Quartet

■脚本／虚淵玄（ニトロプラス）

■キャラクター原案／蒼樹うめ

■キャラクターデザイン／岸田隆宏

■キャラクターデザイン・総作画監督／谷口淳一郎

■総作画監督／山村洋貴

■エフェクト作画監督／橋本敬史

■メインアニメーター／下司祐也、菊田幸一

■異空間設計／劇団イヌカレー

■異空間美術／南郷洋一

■副監督／寺尾洋之

■コンセプチュアル・アートデザイン／泥犬

■絵コンテ／笹木信作

■演出／宮本幸裕、川畑喬

■作画監督／渡邊和夫、石原恵治、小林亮、白石達也、牧孝雄、矢向宏志、潮月一也、中屋了、住本悦子、中村直人、大塚八愛、阿部智之、栗原基彦、山田有慶、伊藤良明、高野晃久、宮嶋仁志、神谷智大、栗田聡美、飯野誠

■原画／下司祐也、菊田幸一、坂本一也、清水恵子、松浦力、住本悦子、西澤真也、神谷智大、山田有慶、石田一将、栗田聡美、皆川隆太郎、吉岡毅、原修一、朝井聖子、飯野誠、前田義宏、前田達之、吉田伊久雄、佐々木貴宏、安食圭、木下裕孝、五反孝之、火星、寺井佳史、杉江敏治、上田恵未、阿部みゆき、中野良一、増田信孝、池田早苗、村山公輔、斎藤美香、井口真理子、三輪幸彦、佐々木守、星和伸、徳丸輝明、津幡佳明、矢吹智美、阿部美佐緒、武市直子、清水空翔、池谷祥明、河野絵美、鳥山冬美、奥田陽介、森藤希子、木村都彦、藤井辰巳、増田哲弥、小島崇史、茅原渡、津村達朗、新井博慧、戸田麻衣、談議裕子、わしお、相坂直紀、秋葉徹、長谷川哲也、伊藤岳史、増井直子、松田宗一郎、富田恵美、滝山真哲、頂真司、服部總志、榎本花子、中村真由美、星野真澄、佐藤綾子、佐藤利幸、和田佳純、阿部慈光、今中俊輔、渡邊和夫、石原恵治、矢向宏志、伊藤良明、阿部巌一朗、松本元気、岩崎安利、油谷陽介、佐々木満、香取泰江、綾部美穂、泉美紗子、焼田翔子、名倉靖博、鈴木博文、橋本敬史

■第二原画／清水直樹、大高美奈、田中千恵、片山陽一郎、関本美穂、三輪えり子、平川和之、飯野伸夫、関谷真実子、岡田雅人、大橋勇吾、古賀美裕紀、高井哲也、鈴木祥子、河田泉、中山初絵、渡邉葉瑠、久保田佳樹、来栖川初音、井上美香、豆塚あす香

■動画検査／竹縄利名

■動画／紺野大樹、渋田直彰、小森亜紀、小長井美南、青木聡、尋田耕輔、竹縄利名、矢野美幸、星公子、及川佳那子、上野あさみ、宮田知子、新谷研人

■色彩設計／日比野仁、滝沢いづみ

■色指定・検査／日比野仁、滝沢いづみ、渡辺康子、勝健輔、石井理英子

■検査／佐藤加奈子

■仕上／DIGITAL @ SHAFT（西川智容）

■特殊効果／DIGITAL @ SHAFT

■美術監督／内藤健

■美術設定／大原盛仁、寺尾洋之

■美術監督補佐／河嶌英理子、鈴木友成

■背景／スタジオちゅーりっぷ（大平司、吉田美千子、上野比呂美、池田勉、渡嘉敷壮、澤田映美子、松下佳香、菊名香、加藤学、芦野由紀子、加藤三朗、立石建、榊原和美、高橋雅子、大吉麗奈、藤井さやか、伊東春香、滝口勝久、中道菜緒、緑川翔、望月卓磨、立岩大実、新城湧基、相澤諒、川原和也、梶谷知永、安齊史織、室代美里、安積克豊、前田明彦、有本妃査恵、大石樹、山本恵、和泉直樹、佐藤良雅、難波諒、山本優、平山歩夢、和田雅史、鄧棋耀、呉建民、Scott Macdonald、Saina Cisse、Somprasong Vignarath）

■背景協力／椋本由里、最上さやか、相川みどり、近藤梓、那須さゆみ、崔娥榮、ECHO 動画、GOLDEN BELL

■異空間背景／南郷洋一

■背景スキャン／有限会社スキャン屋（佐藤広明、木村誠、木村勇介）

■ビジュアルエフェクト／酒井基、倉原昌宏、丸尾健士、高野慎也

■撮影監督／江藤慎一郎

■撮影／DIGITAL @ SHAFT（江藤慎一郎、江上怜、会津孝幸、土屋康次、衛藤直毅、吉岡春奈、宗守貞）

■撮影協力／スタジオエル（西村徹也）

■モーショングラフィック協力／熊谷なつき、雨宮茂幸

■ナイトメア造形協力／株式会社キューブ（堀江菜月）

■アニメーション協力プロダクション／ライデンフィルム、旭プロダクション、デジタルネットワークアニメーション、Synergy SP、スタジオ・ムー、スタジオルナ、MSJ、アニタス神戸、中村プロダクション、菁画社、プロダクション EN、銀画屋、AI、寿門堂、RIC、PEACE、ドリームフォース、Triple A、ハヤシ、FAI インターナショナル、サンシャイン、エースカンパニー、J&K コーポレーション、コア、CLC、BEEP、ビッグオウル、神龍、drop、ぴえろ、スタジオカラー、イングレッサ、ギムレット、WISH、アニメッシュ、タージ、ランシャン、NEOX、アスラフィルム、スタジオμ、PRA、ファルコン、デファー、アートベースパン、プロジェクト4、ユーフォーテーブル、トリガー、グラフィニカ、セブン・アークス・ピクチャーズ、オープロダクション、アナザープッシュピンプランニング、半扇門

■編集／松原理恵

■編集助手／瀬山編集室（佐々木紘美）

■ビデオ編集／Sony PCL（武村英紀、久嶋庸泰、舘遼太朗）

■デジタルシネマ　マスタリングスタジオ／CineLaPista（Sony PCL）（石坂英樹、田村直果）

■ラボコーディネート／伊藤秀樹

【オープニングアニメーション】

■絵コンテ・演出／川畑喬

■作画監督／谷口淳一郎

■原画／富岡隆司、滝山真哲、菊田幸一、渡邊和夫、杉山延寛、松本元気、中村直人、田中宏紀、池田早香、伊藤一樹、桜井正明

■動画検査／竹縄利名

■色指定・検査／日比野仁

■背景／内藤健

■撮影／会津孝幸

■制作進行／安田孝一

【エンディングアニメーション】

鈴木博文

■音響監督／鶴岡陽太

■音響効果／田中秀実

■録音／矢野さとし

■録音助手／砂庭舞、田中文章

■録音スタジオ／studio2010：、studio2001：

■ドイツ語キャスティング／ランガム（木内一雄）

■音響制作担当／杉山好美

■音響制作／楽音舎

■音楽／梶浦由記

■音楽プロデューサー／森康哲、外村敬一

■音楽制作／アニプレックス

■主題歌制作／長谷川景、石川大

■「コネクト」ゲームアレンジ／NIHILISTICA

【オープニングテーマ】

「カラフル」
ClariS

■作詞・作曲／渡辺翔

■編曲／湯浅篤（SME Records）

【エンディングテーマ】

「君の銀の庭」
Kalafina

■作詞・作曲・編曲／梶浦由記（SME Records）

【挿入歌】

「misterioso」
Kalafina

■作詞・作曲・編曲／梶浦由記（SME Records）

■企画／夏目公一朗、孝壽尚志、村田嘉邦、でじたろう、太布尚弘、西村克己

■プロデューサー／岩上敦宏、久保田光俊

■共同プロデューサー／淀明子、小林宏之、細川修、土居由直、金庭こず恵、丸山博雄

■アソシエイト・プロデューサー／黒崎静佳、石川達也、久保田尋木、小岐須泰世、大島実句、前田俊博

■アシスタント・プロデューサー／上治知世

■アニメーション・プロデューサー／岡田康弘

■制作デスク／宗宮一輝

■制作進行チーフ／新家朋人

■設定制作／小野洋太

■制作進行／鈴木隆介

■制作補佐／田上公仁、阿彦祐司、安田孝一

■宣伝プロデューサー／菅野泰史、金沢利幸

■宣伝／川内丸司、安藤ひと実

■パブリシティ／ファントム・フィルム（成瀬保則、志村藍香、山下佳奈子、筒井史子、久保木京子、長壁なつみ、鶴田菜生子、西田藍子）

■ WEB パブリシティ／フラッグ（中嶋瞳、東香瑠）

■ WEB 担当／上辻康二、深田優作、紀伊恵美、宮岡修武、加々本裕樹

■ロゴデザイン／BALCOLONY.（染谷洋平）

■予告編制作／Baca the Bacca（小林一三、川部智貴、大塚朝子）

■ライセンス統括／清水広美

■ライセンス担当／平山公通

■配給統括／山田邦雄

■配給協力／高橋優、海老原雅美

■劇場営業／中村哲也、新倉廣治、内山拓哉、児島浩史、美濱浪方

■劇場宣伝／福永智一、中山実花

■協力／アニプレックス（鈴木信隆、本木円、後藤秀樹、佐々木宏、未平アサ、小高洋介、保田志乃、神宮司学、信岡慶子、松永友喜子）、芳文社（森村健太郎）、博報堂 DY メディアパートナーズ（山本倫生）、MBS（池邊真佐哉、山根淳綺）、シャフト（若尾博司、福原奈津子、牧宜樹、水澤佳世子）

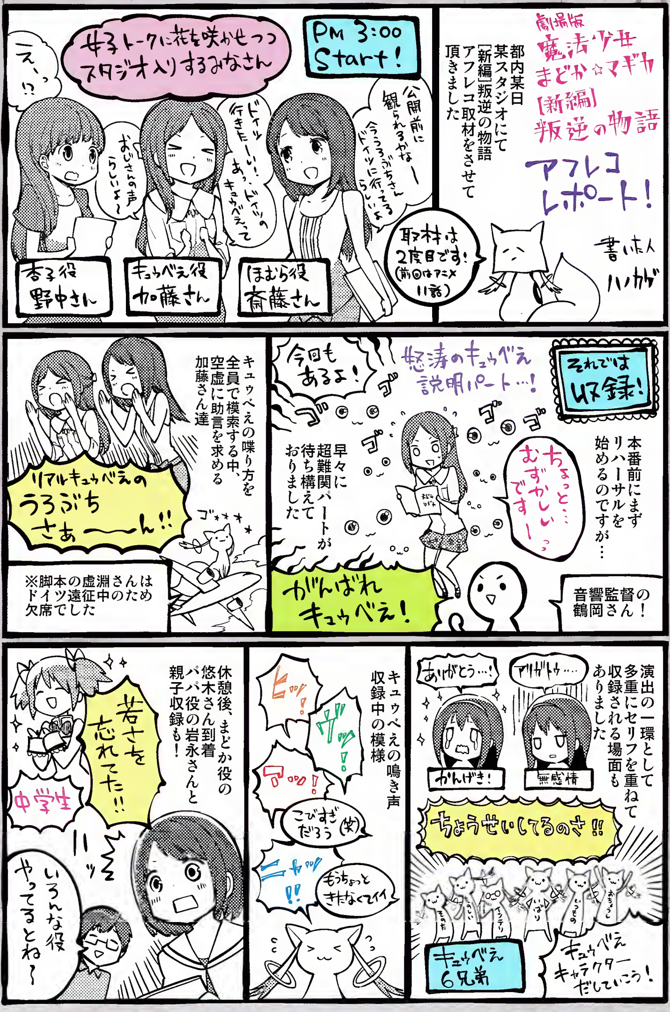
■配給／ワーナー・ブラザース映画

■制作／Madoka Movie Project（アニプレックス、芳文社、博報堂 DY メディアパートナーズ、ニトロプラス、ムービック、シャフト、毎日放送）

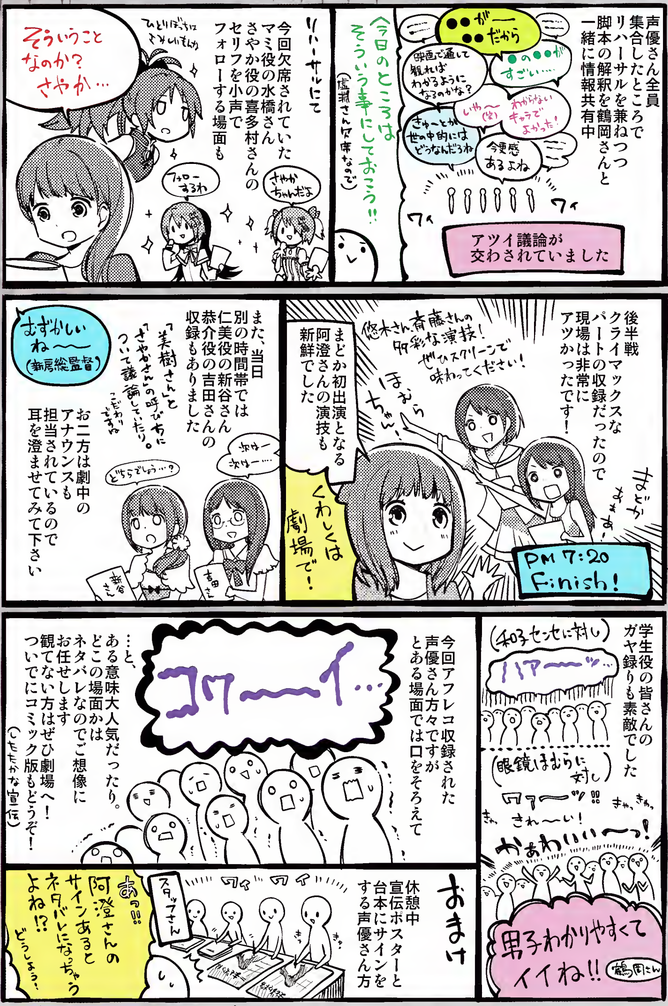
■アニメーション制作／シャフト

■監督／宮本幸裕

■総監督／新房昭之



収録自体はとてもスムーズでした！



取材にご協力いただきました皆様方、ありがとうございました!!

CONTENTS

Illustrations Gallery……004
　販促チラシ&前売り券紹介……018
Story&Character……019
　オープニングテーマ紹介……020
　美術設定1……033
　鹿目まどか……034
　暁美ほむら……036
　佐倉杏子……046
　巴マミ……048
　美術設定2……055
　美樹さやか……056
　百江なぎさ……058
　鹿目まどか(円環の理)……068
　暁美ほむら(悪魔に覚醒したほむら)……069
　エンディングテーマ紹介……072
　キュゥべえ……074
　その他のキャラクター……075
　来場者特典紹介……076
Artworks……077
　劇団イスカレーによる画面作り……092
Staff & Cast Interview……093
　斎藤千和×木橋かおり……094
　悠木碧×加藤英美里……097
　喜多村英梨×野中藍……100
　斎藤千和×阿澄佳奈……103
　新房昭之×蒼樹うめ×虚淵玄×久保田光俊×岩上敦宏……106
　宮本幸裕……112
　笹木信作……113
　谷口淳一郎×山村洋貴……114
　鶴岡陽太……116
　岡田康弘……117
　梶浦由記／劇団イスカレー／川畑喬……118
　菊田幸一／橋本敬史／酒井基……119
　南郷洋一／内藤健／大原盛仁……120
　江藤慎一郎／日比野仁／滝沢いづみ……121
　松原理恵／ClariS／Kalafina……122
　後藤邑子／岩永哲哉／岩男潤子……123
　新谷良子／吉田聖子……124
　初日舞台挨拶……124
　STAFF&CAST……125
　新編アフレコレポート漫画……126
奥付・目次……128

編集・構成
　木澤行人
　高山淳史
　齋藤美嵯乃

執筆
　後川永
　仲上佳克
　教官
　田中元
　山本裕子

アートディレクション
　小林博明(Kプラスアートワークス)

デザイン・DTP
　Kプラスアートワークス
　(小林博明、小林聡美、川又紀子、大内慶子、中川史絵)

©Magica Quartet／Aniplex・Madoka Movie Project Rebellion

KIRARA MENU 929
劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
[新編]叛逆の物語
公式ガイドブック only you.
原作：Magica Quartet
編：まんがタイムきらら
2014年4月27日 第1刷発行
発行者　東　敬彰
発行所　株式会社芳文社
　〒112-8580　東京都文京区後楽1-2-12
　電話　03-3815-1521(代表)
　振替　00110-8-174056
印刷所・製本所　凸版印刷株式会社
Printed in Japan 2014
ISBN978-4-8322-4429-0

協力
　株式会社アーツビジョン
　株式会社アイムエンタープライズ
　株式会社青二プロダクション
　株式会社アクセルワン
　株式会社Ability Soul Pro
　株式会社アニプレックス
　株式会社81プロデュース
　株式会社エムオン・エンタテインメント
　株式会社学研パブリッシング
　株式会社KADOKAWA
　有限会社J.Island
　有限会社シャフト
　株式会社スペースクラフト
　株式会社宝島社
　株式会社ニトロプラス
　ひぬ株式会社
　有限会社ビーボ
　株式会社扶桑社
　有限会社プロ・フィット
　株式会社毎日放送
　株式会社マウスプロモーション
　株式会社ランタイムミュージックエンタテインメント
　株式会社ローソンHMVエンタテイメント
　(※50音順)

※造本には十分注意してありますが、万一、落丁、乱丁などの不良品がありましたら、
ご購入された書店名を明記して「業務部」宛にお送りください。
送料小社負担にてご取り替えいたします。
但し、古書店でご購入の本は お取り替えできません。
また本書の一部または全部を無断転載・複写(コピー)することは
法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となります。